100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES+

LE NOUVEL OBSERVATEUR DES JEUX VIDÉO

CONSOLES+

ÇA M'INTÉRESSE
La nouvelle portable 32 bits de Nintendo

T 6745 - 93 - 35,00 F

QUE CHOISIR ?

DREAMCAST
14 NOUVEAUTÉS EN TEST
- SPEED DEVILS
- READY 2 RUMBLE
- TOY COMMANDER
- COOLBOARDERS

OLA! A GAGNER
30 PLAYSTATION
30 ABONNEMENTS A C+
60 JEUX...

L'ÉVÉNEMENT DU JEDI

STAR WARS
LA MENACE FANTOME SUR PLAYSTATION
EPISODE 1

N° 93 OCTOBRE 1999. 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

LE POINT

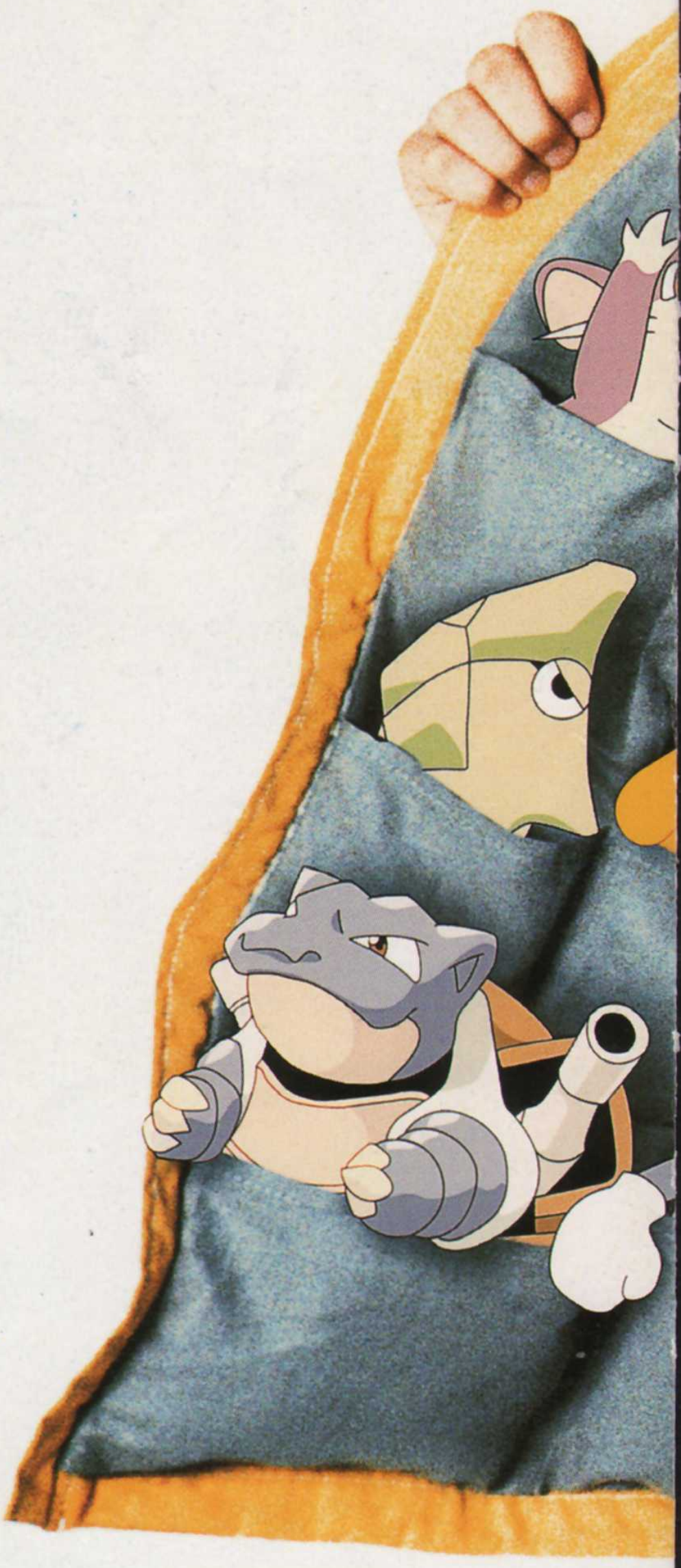
LA PLAYSTATION 2
Prix, caractéristiques, jeux disponibilité... voir P.50

tenez-vou

us prêts...

POKÉMON

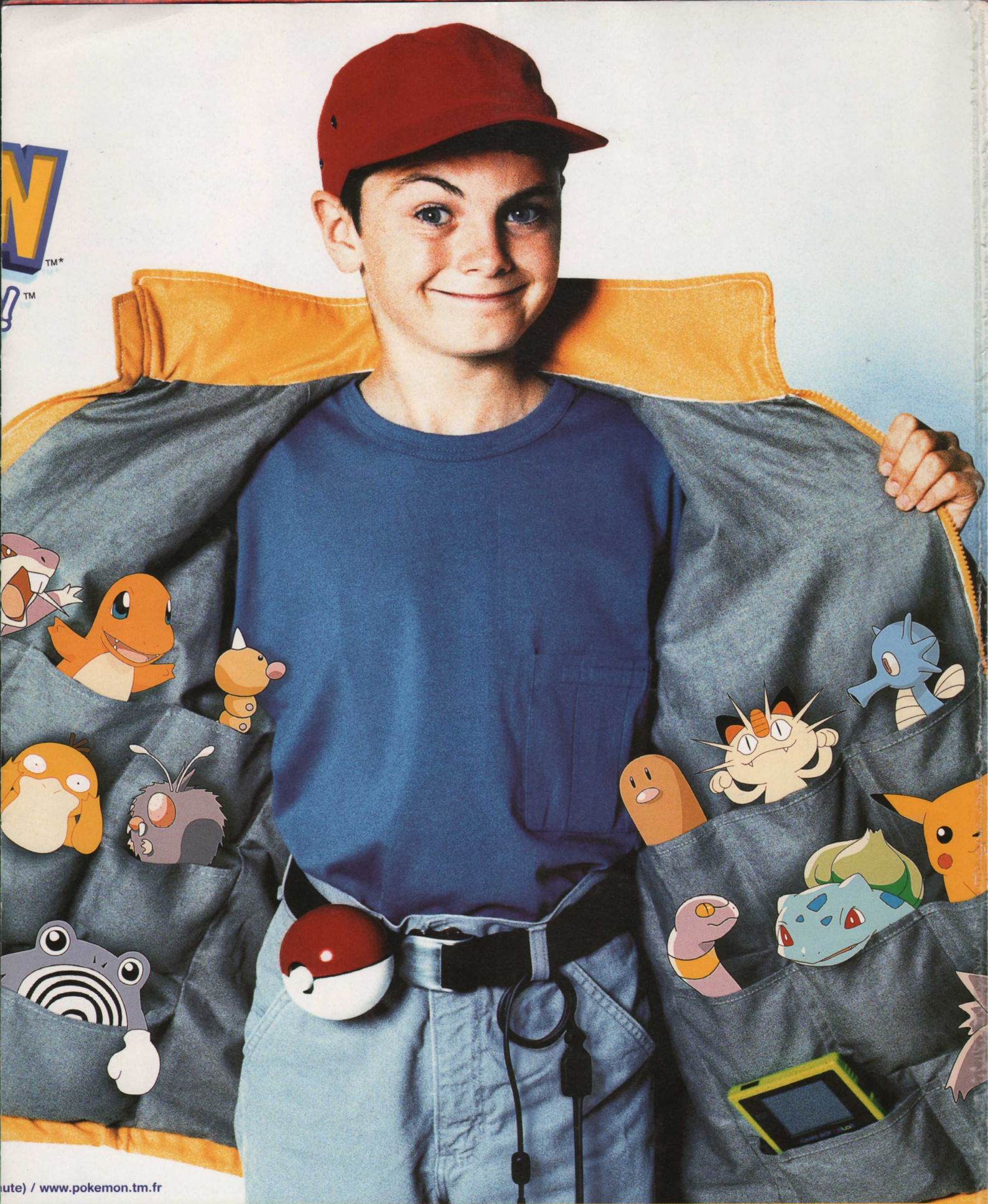
Attrapez-les tous !



Toutes les informations sur POKÉMON au : 08 36 68 77 55 (2,23f la mi

Nintendo®

...à l



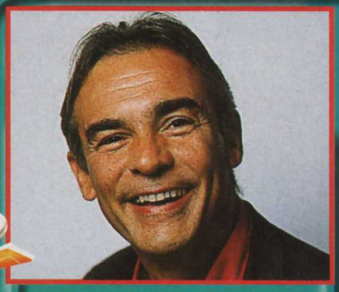
es attraper tous sur GAME BOY™ le

Nintendo
GAME BOY
POKÉMON
Attrapez-les tous!
Nintendo
GAME BOY
POKÉMON
Attrapez-les tous!
Version
Rouge

8 octobre

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Octobre, on n'invente rien, est le dixième mois de l'année. Pas besoin d'avoir fait Math Sup pour le savoir ! Plus fort encore, le dixième mois de l'année signifie que Noël approche. Et ça, les éditeurs l'ont bien compris (tout arrive !).
Plus fou encore, même Sega a pigé le truc et en profite pour sortir sa Dreamcast en version officielle. Octobre est donc, comme chaque année, un moment fort pour les sorties de jeux vidéo en France. Ainsi, dans ce numéro, vous trouverez pas moins de 44 tests sur Playstation, Nintendo 64 et Dreamcast qui devraient vous aider à ne pas vous planter dans votre choix et ne pas gaspiller inutilement votre argent. Merci qui ?



La surprise du mois, c'est le report de la sortie de la Dreamcast en Europe.
La nouvelle bombe de Sega ne sera pas dans les boutiques le 23 septembre, mais le 14 octobre. Officiellement, c'est parce que le serveur en ligne n'est pas prêt. Selon les rumeurs qui circulent, ce serait plutôt parce que la production de machines serait essentiellement destinée aux USA.
Cela dit, un retard de trois semaines ne peut évidemment pas compromettre les chances de cette console.
Pour l'instant, il faut bien reconnaître que le lancement de la Dreamcast reste discret. Mais de là à pronostiquer un nouvel échec de Sega, il y a un pas qu'il faut se garder de franchir.
D'autant plus que les signes encourageants ne manquent pas.
En effet, les ventes de la Dreamcast au Japon se sont envolées depuis la baisse de son prix et la sortie de Soulcalibur.
D'autre part, le lancement de cette console aux USA se présente bien, et c'est là que se joue son avenir.
Si sa ludothèque présente encore quelques lacunes (un bon jeu de foot, par exemple), les jeux de qualité ne manquent pas et les nouveautés qui tournent sur les bornes d'arcade Naomi sont impressionnantes (vous les découvrirez dans le prochain numéro de Consoles+).
Quoi qu'il en soit, il est indiscutable que cette console a tout pour séduire les gamers !

Alain Huyghues-Lacour

P. 106

Wild Arms 2

Les amateurs de jeux de rôles en tongues vont se régaler.

Plus forts que tout : les jeux classés Consoles+ d'Or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il constitue une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre intention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classé parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

Mégahit Consoles+

LE TOP/FLOP

Grand retour du Top/Flop dans Consoles+ ! Après de longues années passées au placard, il est bon de retrouver cette rubrique qui nous plaît tant. Mais cette fois-ci, c'est aux lecteurs de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos cinq jeux préférés (Top), des cinq jeux que vous attendez le plus (Most Wanted) et bien évidemment des cinq jeux que vous aimez le moins (Flop).
Foncez vite dans les News !
Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS*.

(*3615 TCPLUS, 2,23 F/min).

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeux import, un drapeau vous signale l'origine du titre : France, Japon ou Etats-Unis. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix (quand il y en a) : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées, bruitages, musique, jouabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est donc un bon jeu... quoique puissent en penser certains distributeurs !

P. 56

Die Hard Trilogy 2

Retrouvez le compte-rendu de l'ECTS'99 et sa flopée de nouveautés.

SOMMAIRE

EN OCTOBRE, RESTE SOBRE...

PREVIEWS

ARCATERA	DREAMCAST	58
ARMADA	DREAMCAST	61
BOOMBOTS	PLAYSTATION	61
COLIN MCRAE RALLY 2	PLAYSTATION	54
CUSTOM ROBOT	NINTENDO 64	18
DEADLY PURSUIT	DREAMCAST	58
DEEP FIGHTER	DREAMCAST	58
DEMOLITION RACER	PLAYSTATION	66
DEVILMAN	PLAYSTATION	42
DIE HARD TRILOGY 2	PLAYSTATION	57
DONKEY KONG 64	NINTENDO 64	12
DRAGON'S BLOOD	DREAMCAST	57
DRONE Z	DREAMCAST	51
DUKE OF HAZZARD RACING FOR HOME	PLAYSTATION	62
DUNE 2000	PLAYSTATION	61
ETERNAL ARCADIA	DREAMCAST	40
EVOLUTION 2	DREAMCAST	32
EXCITE BIKE	NINTENDO 64	18
FIFA 2000	PLAYSTATION	62
FIGHTING FORCE 2	PLAYSTATION	51
FINAL FANTASY VIII	PLAYSTATION	48
FLOIGAN BROTHERS	DREAMCAST	61
F-ZERO X EXPANSION KIT	DD64	16
GALERIANS	PLAYSTATION	56
GRAN TURISMO 2	PLAYSTATION	56
HELL KNIGHT	PLAYSTATION	50
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	PLAYSTATION/ NINTENDO 64	65
INTERNATIONAL TRACK'N FIELD 2	PLAYSTATION	57
KIRBY'S DREAMLAND 64	NINTENDO 64	20
KOUDELKA	DREAMCAST	44
LE MONDE DES BLEUS	PLAYSTATION	67
LES SCHTROUMPFS	PLAYSTATION	68
MARIO PARTY 2	NINTENDO 64	18
MDK 2	DREAMCAST	74
MEDAL OF HONOR	PLAYSTATION	63
MINI RACERS	NINTENDO 64	18
MONKEY MAGIC	PLAYSTATION	65
MOTHER 3	NINTENDO 64	19
MTV SPORTS : SNOWBOARDING	PLAYSTATION	63
PEN PEN TRICELON	DREAMCAST	65
POKÉMON SILVER & GOLD	NINTENDO 64	19
POKÉMON	GAMEBOY	60
PRINT STUDIO ET TALENT STUDIO	DD64	16
RAYMAN 2	NINTENDO 64	64
RONIN BLADE	PLAYSTATION	54
ROOMMANIA #203	DREAMCAST	34
SHENMUE	DREAMCAST	24
SHIGESATO ITOI'S BASS FISHING	NINTENDO 64	19
SIM CITY 64	DD64	16
SLAVE ZERO	DREAMCAST	66
SPACE RACE	NINTENDO 64	50
SPEC OPS	PLAYSTATION	63
STAR WARS LA MENACE FANTOME	PLAYSTATION	52
SUPER MARIO RPG 2	NINTENDO 64	20
TENCHU SHINOBI GAISEN	PLAYSTATION	38
TOCA WORLD TOURING CAR	PLAYSTATION	56
VALKYRIE PROFILE	PLAYSTATION	30
VIEWPOINT 2064	NINTENDO 64	22
WORMS ARMAGEDDON	PLAYSTATION/ NINTENDO 64	64
WORMS PINBALL	PLAYSTATION	57
WU-TANG : SHAOLIN STYLE	PLAYSTATION	69
XENA : WARRIOR PRINCESS	PLAYSTATION	69
ZELDA GAIDEN	NINTENDO 64	14
ZELDA : FRUIT OF THE MYSTERIOUS TREE	GAMEBOY COLOR	12
ZILL'O	PLAYSTATION	50
ZOMBIE REVENGE	DREAMCAST	36

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

AEROWINGS	PLAYSTATION	136
BLUE STINGER	DREAMCAST	86
CARMAGEDDON 2	PLAYSTATION/NINTENDO 64	118
CASTROL HONDA SUPERBIKE	DREAMCAST	143
COOLBOARDERS BURN	DREAMCAST	104
DESTREGA	PLAYSTATION	115
FISHERMAN'S BAIT	PLAYSTATION	150
HYBRID HEAVEN	NINTENDO 64	142
INCOMING	DREAMCAST	98
KILLER LOOP	PLAYSTATION	125
KINGSLEY'S ADVENTURE	PLAYSTATION	140
KURUSHI FINAL	PLAYSTATION	152
LEGEND OF FORESIA	PLAYSTATION	137
LEGO RACERS	PLAYSTATION	150
MADDEN NFL 2000	PLAYSTATION	150
METAL GEAR SOLID MISSIONS SPÉCIALES	PLAYSTATION	82
MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE	DREAMCAST	144
MISSION: IMPOSSIBLE	PLAYSTATION	92
MONACO GP RACING SIMULATION 2	DREAMCAST	116
MONSTER TRUCK MADNESS 64	NINTENDO 64	111
NBA PRO 99	NINTENDO 64	152
NHL PRO 99	NINTENDO 64	152
POP'N POP	PLAYSTATION	121
POWER STONE	DREAMCAST	90
R/C STUNT COPTER	PLAYSTATION	124
READY 2 RUMBLE	DREAMCAST	80
REEL FISHING	PLAYSTATION	150
RE-VOLT	PLAYSTATION/ NINTENDO 64	100
SEGA RALLY 2	DREAMCAST	122
SHADOWMAN	PLAYSTATION	152
SLED STORM	PLAYSTATION	88
SONIC ADVENTURE	DREAMCAST	130
SPACE INVADERS	PLAYSTATION	152
SPEED DEVILS	DREAMCAST	94
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	DREAMCAST	126
TELEFOOT	PLAYSTATION	150
TETRIS MAGIQUE	NINTENDO 64	146
THE NEW TETRIS	NINTENDO 64	132
TONIC TROUBLE	NINTENDO 64	84
TONY HAWK'S PRO SKATER	PLAYSTATION	128
TOY COMMANDER	DREAMCAST	118
TRICKSTYLE	DREAMCAST	108
UEFA STRIKER	PLAYSTATION	96
VIRTUA FIGHTER 3TB	DREAMCAST	134
WILD ARMS 2ND IGNITION	PLAYSTATION	100

Speed Devils
Si vous trouvez les nuits d'automne un peu trop longues, carburez avec Speed Devils sur Dreamcast.

DEUX CONCOURS !

La rentrée des classes c'est morose ! L'automne, c'est pas la joie ! Pour vous consoler, nous avons décidé de vous faire gagner 31 Playstation, des abonnements à Consoles+, 90 Graphic Kit pour changer le visage de votre console, 60 jeux Playstation au choix, 10 jeux Wip3out, 10 manettes Dual Shock, 50 T-shirts et bien d'autres choses encore. Foncez vite en pages 147 et 163 ou sur le 3615 TCPLUS (2,23 francs la minute). 'Y en a qui sont pas contents ?

TONIC TROUBLE

Depuis le temps qu'on l'attendait ! Tonic Trouble, ce jeu de plates-formes tout en 3D d'Ubi Soft, est enfin disponible sur Nintendo 64. Nom d'une carotte !

P.84

JAPON 9

L'actualité principale du Japon ce mois-ci, c'est bien évidemment le Nintendo Space World '99 : une nouvelle portable couleur 32 bits, deux nouveaux Zelda - un sur N64 et un autre sur Game Boy Color -, la présentation du DD 64 et bien d'autres jeux encore. Mais, rassurez-vous, la Dreamcast et la Playstation ne sont pas oubliées.

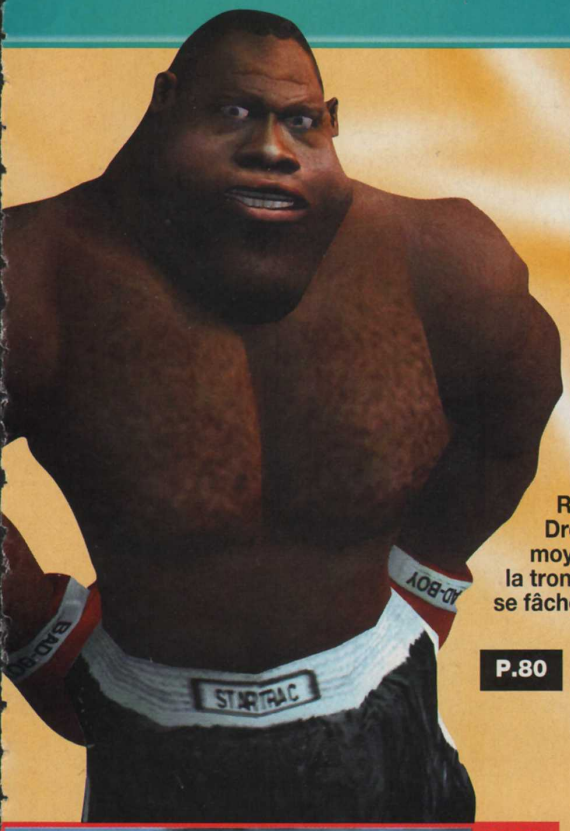
NEWS 47

En cette période de pré-Noël, les éditeurs se décident à sortir leurs jeux. Star Wars - La menace fantôme, Fifa 2000, Final Fantasy VIII, Rayman 2, Demolition Racer... Découvrez les pubs les plus croustillantes. Retrouvez aussi le compte-rendu du salon de l'ECTS de Londres, ainsi que l'actualité manga, cinéma et vidéo du mois.

ABONNEZ-VOUS Et recevez le jeu SOUL REAVER ou une manette P 175-177

REMERCIEMENTS : BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Ibiza Beach), Danièle (Côte d'Azur Beatch) et David (PC Bitch). Enfin, un grand merci à Fire International et à la Montagne verte, sans oublier Momo.

SOMMAIRE



READY 2 RUMBLE

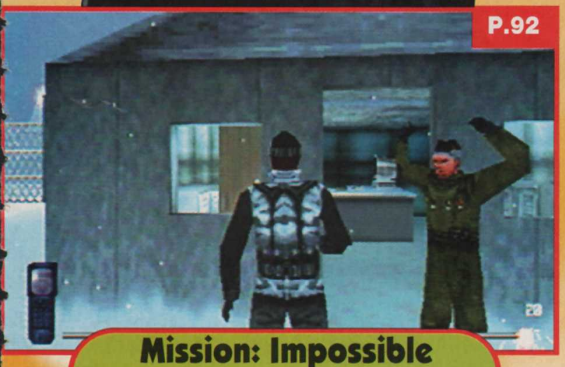
Ready 2 Rumble sur Dreamcast : le meilleur moyen de s'en foutre plein la tronche entre amis sans se fâcher.

P.80

Star Wars - La Menace Fantôme

22 ans après le quatrième épisode, le premier sort enfin en France dans les cinémas et le jeu (on ne compte plus les numéros) sur Playstation.

P.52



P.92

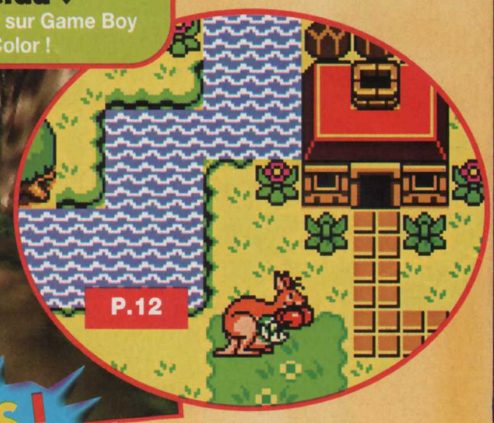
Mission: Impossible

Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à allumer votre Playstation.

Deux nouveaux Zelda !

Sur N64 et sur Game Boy Color !

P.14



P.12

GRATOS !

2 NOUVEAUX TESTEURS CE MOIS-CI : KAEL ET ZANO.

WIP 74

Après un passage remarqué sur PC et sur Playstation, MDK est de retour mais sur Dreamcast cette fois. Visite des locaux d'Interplay.

DOSSIER 76

Bien qu'elle ait été retardée de quelques semaines, nous avons reçu une version officielle de la Dreamcast. Dissection de la bête.

TESTS 79

Plus de quarante tests, vous le croyez, ça ? En octobre, finalement, il n'y a pas que les feuilles qui se ramassent à la pelle. En bonus : tous les jeux officiels Dreamcast testés.

TIPS 159

Quand Switch n'essuie pas le bitume avec la pointe du menton, il trouve le temps de vous offrir des astuces sanglantes. Chanmaille !

TROMBINOSCOPE 170

A force de faire le malin, ça devait finir par arriver : Niiico s'est fait piquer son agenda...
Est-ce qu'il aura son augmentation ? C'est mal parti...

COURRIER 172

Le saviez-vous ? Bomboy a inventé l'ordinateur le plus petit du monde... mais aussi le système de refroidissement le plus imposant !

LA HOT-LINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, un type qui fait du roller sur le menton, s'occupe de vous chaque jour de la semaine sur Minitel.
Il répondra en direct ou sous 24 heures à toutes vos questions.
Sur le 3615 TCPLUS*, vous trouverez aussi de larges informations sur tous nos tests, les derniers Tips de Switch, la vie de la rédac, la couleur jaune du blanc des yeux du Panda, ainsi que des News récentes.
C'est pas d'la balle ça, Bébé ?
Une petite annonce à passer ?
Une seule adresse : 3615 TCPLUS*.

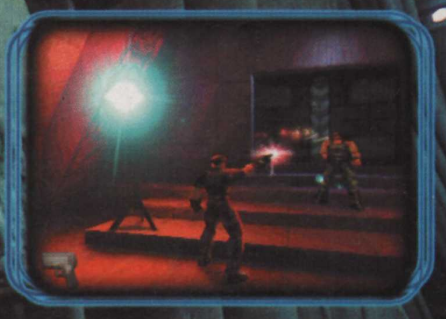
(*3615 : 2,23 F/min).

splash ! © Switch 99

FIGHTING FORCE 2

FORCE DE REFLEXION
FORCE DE FRAPPE

Il faudra bientôt choisir !



EN OCTOBRE, CHOISISSEZ LA MANIÈRE FORTE.

PlayStation

Dreamcast.

CORE

EIDOS INTERACTIVE

Concours, astuces et solutions - 08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS* - www.eidos.com

*2,23F/min

Peter's Plane

Fighting Force 2. Développé par Core Design © 1999. © édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

Team Mad Catz

UNE GAMME COMPLETE !

COMPATIBLES PLAYSTATION™

Mad Catz

MC SPORTS

VOLANT Mc2

EXCLUSIF !

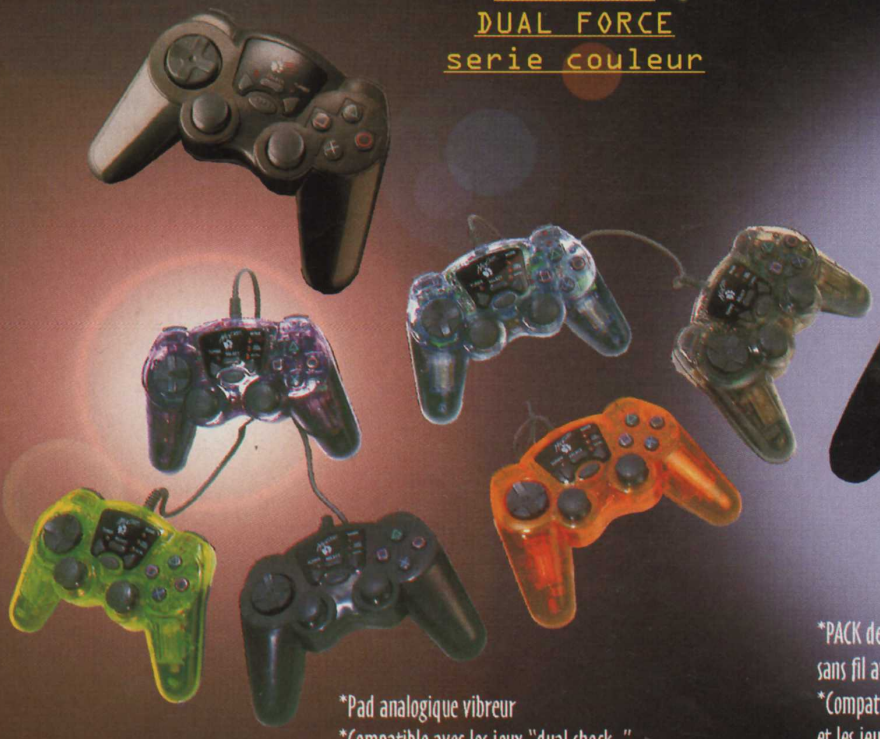
*ACCUDRIVE™ : Système exclusif d' auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.
*Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux
*Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.
*3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.
*10 boutons d' action
*Boutons programmables

NOUVEAUTE !

Manettes DUAL FORCE INFRA-ROUGE

Manettes DUAL FORCE serie couleur



*Pad analogique vibreur
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
*Auto-alimenté.

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™" et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc

Bigben INTERACTIVE

* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

JAPON

Ce mois-ci, on vous livre des informations indispensables sur le Nintendo Space World. En face, Sega s'active dangereusement. Alors, pas de salades, fini les navets, on n'est pas prêt de bouffer les pissenlits par la racine !

NINTENDO SPACE WORLD '99

Après l'annulation remarquée de son salon en 98, Nintendo s'est rattrapé cette année. Du 27 au 29 août dernier, le Nintendo Space World a réuni tous les fans de la marque. On a pu y découvrir les derniers titres N64, Game Boy et même le DD64 avec des jeux ! Bien sûr, une place importante était réservée à Pocket Monster (Pokémon en France) qui occupait pas moins d'un tiers du salon.

Par Kagotani san

Zelda clôturera l'ère N64. Beau final !

La Dolphin était la grande absente de cette édition 99, et rien n'a filtré sur la nouvelle Game Boy Internet. Par contre, on n'avait jamais vu autant de titres N64 présentés en une fois ! A en croire le planning des sorties jusqu'en mars 2000, on va avoir droit, chaque mois, à un gros titre de la marque. La date est symbolique, et Nintendo veut certainement faire coïncider la fin de l'année fiscale avec celle de ses développements sur la 64 bits. Les éditeurs-tiers continueront au-delà.

Il est vivant !

Oui, vous avez bien lu : le DD64 va sortir ! C'est enfin confirmé. Après avoir joué l'Arlésienne de nombreuses années, cette extension se dévoilait dans son propre espace avec une poignée de titres dont la fabuleuse série des Mario Artist. Cependant, l'absence de titres forts laisse à penser que le DD64 n'est pas destiné à un grand avenir, mais servira plutôt de référence pour l'élaboration de la Dolphin. On a pu également découvrir les applications "disque dur" du DD64 en liaison avec les nouvelles fonctions Internet de la N64, via la cartouche modem. La Game Boy se taillait la part du lion. Plus de la moitié du salon lui était réservée. Il est vrai qu'il s'agit de la console la plus vendue dans le monde, et les études de marché aux Etats-Unis prévoient des progressions de ventes de l'ordre de 780 % en 2000 ! La couleur devient la norme, et Nintendo annonce une foule de titres exclusivement en couleurs. Les vedettes incontestées ont été très certainement les fameux volets Silver et Gold de la série Pocket Monster. Sans oublier le nouveau Zelda, premier volet d'une trilogie mise au point par Nintendo et programmée par... Capcom !

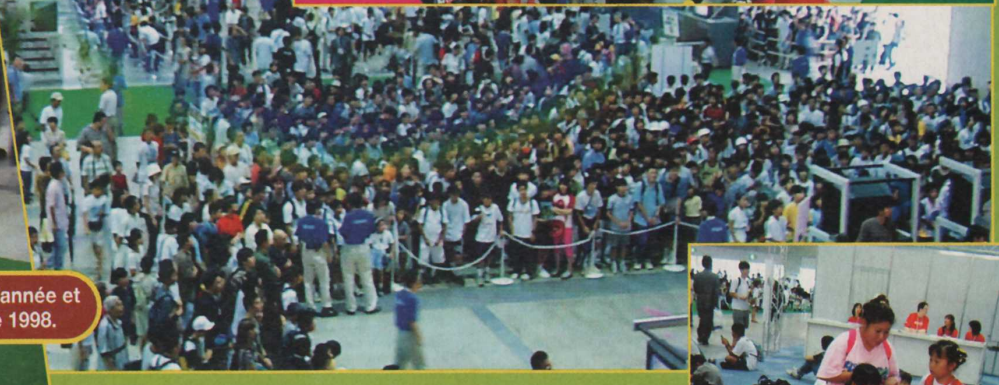
Génération Nintendo

Au vu de l'affluence incroyable pour cette édition 99 du Nintendo Space World, il est clair que Nintendo s'est créé un public jeune, fidèle et très nombreux grâce à des titres devenus des phénomènes de société : Pocket Monster, Smash Brothers, Zelda et Mario Party. Mieux, le géant nippon s'est aussi forgé une solide image de marque auprès des parents (qui achètent les jeux et à qui revient une bonne partie du pouvoir de décision). Interrogés sur les machines qu'ils ont chez eux, les enfants répondent en très grande majorité ne posséder que des consoles Nintendo (N64 et GBC), ce qui devrait faciliter le passage d'une bonne partie de cette génération Nintendo vers la Dolphin. Le travail de longue haleine de Mario aurait-il payé ? Réponse en automne prochain. En attendant, les concurrents s'inquiètent de cette préférence (plus de 15 millions d'utilisateurs quotidiens sur cette console), ce qui explique le virage à 180 degrés pris par Sega, qui a débuté des développement sur Game Boy Color.

Kirby : 1 h 15 d'attente pour 5 minutes de jeu !

Il fallait faire la queue pour mettre la main sur les derniers goods Pocket Monster.

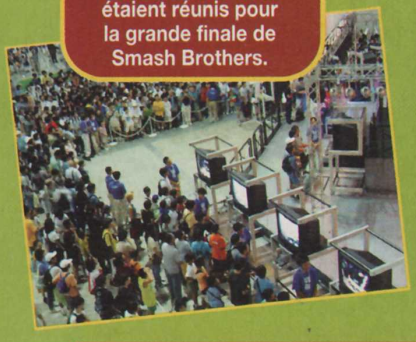
Zelda 64, jeu de l'année et meilleure vente 1998.



Pokémon Card : la nouvelle vache à lait des produits dérivés.

Mario a toujours autant de succès auprès des tout-petits.

Plus de 10 000 joueurs étaient réunis pour la grande finale de Smash Brothers.



UN PUBCIC FIDÈCE

Ils sont jeunes et bercés quotidiennement par les musiques des jeux GB et N64. Ils ne jurent que par Pikachu et Smash Brothers. Ils en redemandent et Nintendo fournit. La nouvelle génération semble bien gourmande.

NINTENDO SPACE WORLD '99

Donkey Kong 64

Les boss offrent un challenge intéressant.

Donkey Kong passe à la 3D. Changement de dimension aidant, la famille s'agrandit, et les petits Kong n'ont pas fini de galoper pour notre plus grand bonheur !

Les graphismes sont très fins.

Graphismes de très bonne facture, action rapide et soutenue, Donkey Kong reste fidèle à lui-même même sil passe à la 3e dimension. Le résultat est convaincant et l'intérêt relevé, grâce à la diversité des phases de jeu : plates-formes, poursuite en wagonnet, etc. Du très bon Nintendo, dans lequel on pourra incarner cinq membres de la famille Kong. Bien sûr, le game-play change à chaque fois, et l'éditeur fignole en ce moment ses angles de caméra. Le Ram Pak est indispensable. Nintendo prépare la promotion du jeu en finançant une émission télé vouée au gorille.

Les rochers volent.

NINTENDO 64

● Nintendo/Déc. 99

The Legend of Zelda
Fruit of the Mysterious Tree

La sorcière vous vient en aide.

La Game Boy Color verra ses souliers bien remplis pour Noël. Parmi les joujoux : le premier épisode d'une nouvelle trilogie de Zelda.

Un kangourou... ! ?

Les saisons se succèdent de manière désordonnée.

Premier volet d'une nouvelle trilogie, cet épisode de Zelda dans lequel il s'agit de délivrer la princesse enlevée par Ganon ne devrait tourner que sur Game Boy Color. Le désordre règne sur Hyrule et vous aurez du pain sur la planche. Les graphismes sont excellents et les énigmes nombreuses, mais les autres persos viendront vous aider. Une rumeur persistante laisse à entendre que c'est Capcom qui assure la réalisation de cette trilogie. On peut raisonnablement en déduire que l'éditeur va s'impliquer sérieusement dans le lancement de la Dolphin...

GB COLOR

● Nintendo/Déc. 99

Grand concours Le Monde des Bleus sur PlayStation.
La meilleure équipe gagnera
le tour du monde des stades mythiques.

NOUCAMP
Barcelone

SAN SIRO
Milan

AZTECA
Mexico

YOYOGI PARK
Tokyo

MARACANA
Rio de Janeiro

SNB
Johannesbourg

www.playstation.tm.fr

PlayStation®

Pour gagner, jouez la Coupe du Monde en mode Maître sur le jeu "Le Monde des Bleus". Sélectionnez l'Equipe de France. Gagnez la Finale. Enregistrez votre parcours sur carte mémoire vierge (impérativement avant remise de la Coupe). Envoyez votre carte mémoire avant le 31/12/1999 minuit ainsi que votre preuve d'achat du jeu à CONCOURS "Le Monde des Bleus" SCE France Service Consommateur TSA 30006 92601 ASNIERE/SEINE CEDEX. Les joueurs ayant réalisé les meilleurs scores seront invités à constituer une équipe de 4 personnes pour une grande finale nationale.

Le Monde des Bleus ™1999 Sony Computer Entertainment. Tous Droits Réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment Europe. BDDF @ TBWA

Zelda Gaiden

Oui ! vous avez bien lu. Un nouveau Zelda est annoncé pour le mois de mars. Et contrairement à ce que tout le monde attendait, il ne sera pas sur DD64...

Nintendo aime décidément les surprises ! Initialement prévu sur DD64, Zelda, Ocarina of Time avait été remanié pour tenir sur une cartouche. Or, le DD64 ayant une capacité de stockage plus importante, Miyamoto avait dû consentir à quelques coupes sombres dans son chef-d'œuvre. Mais comme il ne voulait pas rester sur cette note décevante, le projet d'un second Zelda fut mis sur pied.

Univers inédit

A la différence de ce qui s'était passé pour le premier Zelda N64, Miyamoto n'a pas disposé de beaucoup de temps pour Zelda Gaiden. La Dolphin est déjà calée dans les starting-blocs et, pour des raisons fiscales, le jeu doit impérativement sortir avant la fin mars 2000. Du coup, le maître a décidé de reprendre les données d'Ocarina of Time ainsi que le corps de son programme, afin de remodeler une toute nouvelle aventure. Conséquence, le jeu débute dans le même monde, mais vous entraîne dans un univers parallèle inédit.

Pouvoirs inédits

Miyamoto, fidèle à ses principes, ne pouvait se contenter d'un simple add-on. Aussi, a-t-il apporté quelques innovations maison : Link peut ainsi prendre l'apparence des divers acteurs présents (Goron, Zora...) et utiliser leurs actions propres (rouler, respirer sous l'eau, etc.). Le système de masque est renforcé, et notre héros se voit doter de nouveaux items comme des fleurs pour voler ! Un conseil, utilisez ces pouvoirs inédits au mieux car les énigmes et les plates-formes tiennent un rôle accru dans ce second épisode.

Effets inédits

L'utilisation de la cartouche Ram devrait améliorer la finesse des graphismes, mais aussi permettre l'introduction des effets spéciaux encore inédits sur N64.
Côté jeu, la magie fonctionne toujours et promet pas mal d'émotions, voire de frayeurs à la vue des nouveaux boss, impressionnants.
Enfin, dernier détail qui a son importance, le temps est limité ! Oui, pour les besoins du scénario (voir encadré), vous ne disposez que de quelques jours (dans le jeu) pour sauver votre monde d'une destruction totale ! Possesseurs de N64, rassurez vous, même si la Dolphin est en vue, Nintendo pensera à vous jusqu'au tout dernier moment !

NINTENDO 64

● Nintendo/Mars 00

On fait confiance à Miyamoto dans la gestion des caméras pour ce type de séquence de vol plané.

NOUVELLES ACTIONS

En prenant l'apparence des créatures locales ou en s'aidant d'objets bien précis, Link peut désormais effectuer des actions jusqu'alors inédites.

Pour réussir parfaitement cette épreuve de tir à l'arc, il vous faudra beaucoup d'entraînement.

NOUVEAU SCÉNARIO

La paix a été rétablie depuis quelques mois dans le royaume d'Hyrule, mais une nouvelle menace se profile déjà à l'horizon. Alors qu'il se balade dans la forêt sur le dos d'un jeune Epona, Link croise une créature portant le nom de Skull Kid (enfant crâne). Ce dernier lui vole son destrier et s'enfuit dans une dimension parallèle par le biais d'un passage inter-dimensionnel. Link s'élance à sa poursuite et découvre un monde familier dont le ciel est obscurci par une Lune descendant peu à peu vers le sol. Si personne n'intervient, ce monde est voué à expirer dans un cataclysme fatal. Link part à la recherche du Skull Kid...

Comme dans toutes les versions du jeu, Link devra affronter des boss vraiment laids.

Il y aura plusieurs épreuves de course et de glisse. Le but étant bien sûr de finir vivant, et si possible, premier.

Link fera de drôles de rencontres. Voici un spécimen des créatures étranges qui peuplent ce monde.

DANS QUELQUES JOURS...

Le temps est précieux dans Zelda Gaiden. Un indicateur en bas d'écran décomptera les jours et les heures qui vous restent. Absent des écrans de la version présentée au Nintendo Space World, cet élément serait déjà intégré dans une autre mouture, plus récente et jalousement gardée dans les locaux de Nintendo.

Le DD64 existe !

Le DD64 se montre. Ces softs sont là, mais les grosses licences qui lui assureraient un avenir radieux manquent encore. Sans compter que la Dolphin risque fort de lui faire de l'ombre...

Outre ses fonctions de lecture et écriture pour le jeu vidéo, le DD64 servira à stocker de l'information dans le cas d'une utilisation conjointe avec les extensions Internet de la N64. On pourra ainsi stocker des informations, des pages web, et même télécharger des données ou des jeux qu'on pourra désormais acheter en ligne. Nintendo veut en effet acquérir de l'expérience en matière de Net au plus vite. A cette fin, il s'est allié au géant nippon Recruit, avec lequel il a créé une filiale commune, Land Net. Ce serveur propose une connexion à un Network Nintendo dans lequel une foule de services seront proposés : e-mail, Internet, jeu on-line, e-commerce, magazine, distribution de musique, etc.

Démos dispos

Des démos de jeu seront parfois disponibles avant leur sortie, histoire de les évaluer. Il sera aussi possible de charger des data-disks (circuits, persos, stages). Land Net prévoit huit titres pour la sortie du DD64 prévue le premier décembre prochain.

QUELQUES TITRES PRESENTÉS

F-Zero X Expansion Kit

NINTENDO

Le disque s'ajoute à la cartouche avec de nouvelles machines et circuits, sans oublier un éditeur de circuits. On pourra en sauvegarder près d'une centaine, créer ses propres bolides à partir de pièces détachées et concourir contre trois fantômes.

Paint Studio Talent Studio

NINTENDO

Deux outils de création extraordinaires pour dessiner et créer des objets en 3D complexe avec une facilité déconcertante, sans oublier les textures qu'on applique sans se prendre la tête.

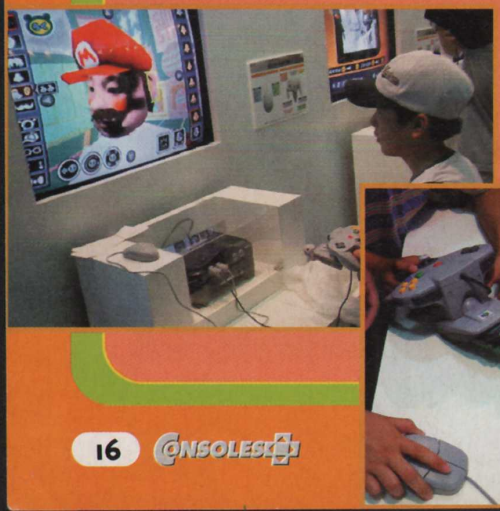
Sim City 64

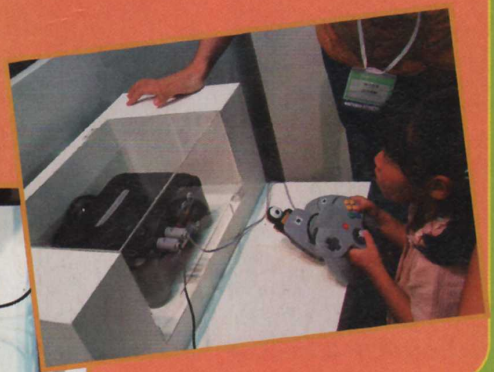
ELECTRONIC ARTS

Une version 3D du célèbre jeu qui permet de multiples personnalisations et visites des rues de sa ville. Le reste du jeu est fidèle à l'original. Compatible avec Talent Studio, il permet d'importer ses personnages dans Sim City.

CE COIN DES ARTISTES

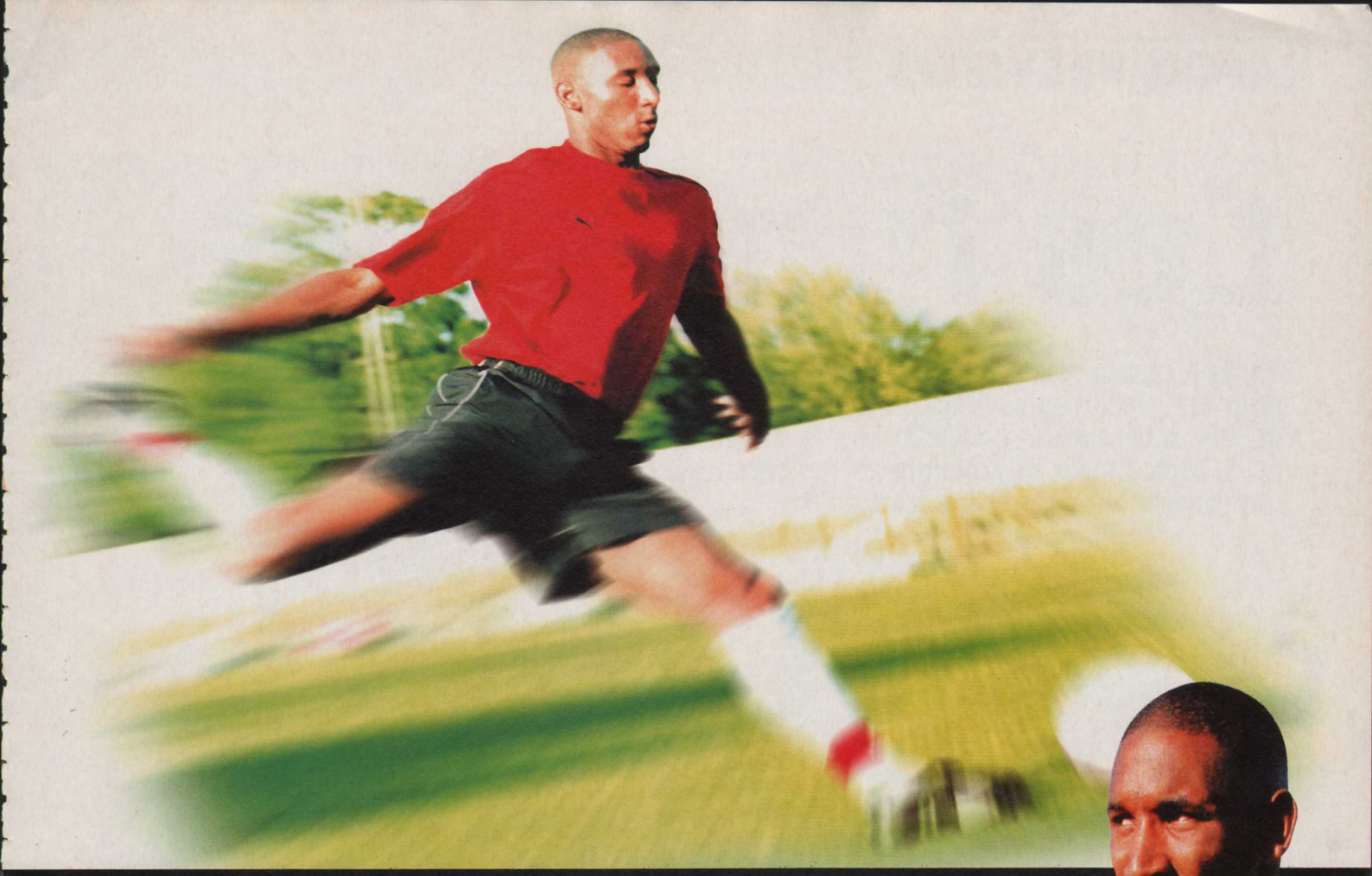
La série Mario Artist (Talent Studio et Paint Studio) constitue un outil de création graphique d'une puissance incroyable. Il utilise une souris et la Pocket Camera.



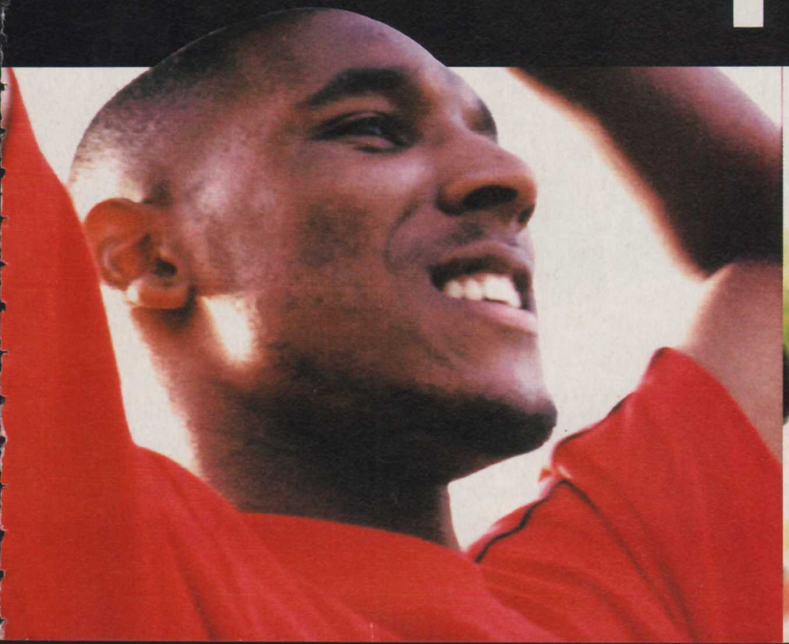


Le kit de communication signé Land Net.

On pourra bientôt télécharger des jeux GB en ligne grâce au kit DT



PAS DE SLOGAN: QUE DES FAITS...



PUMA®

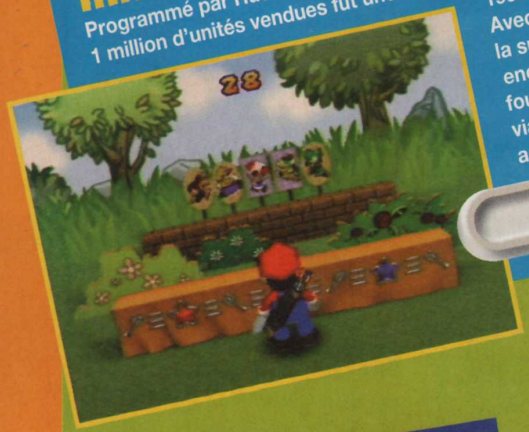
PUMA.COM

Les futurs hits

Après l'annonce de la Dolphin, il est clair que la N64 n'en a plus pour très longtemps. Nintendo n'en délaisse pas pour autant ses partisans et leur a concocté une belle flopée de titres en guise de bouquet final. Et comme Mario ne fait jamais les choses à moitié, il leur a aussi réservé une grosse surprise de petite taille...

MARIO PARTY 2

Programmé par Hudson pour Nintendo, Mario Party avec 1 million d'unités vendues fut une des grosses surprises de 1999 au Japon. Avec 64 minljeux, la suite se révèle encore plus fouillée et conviviale. Le public a adoré la démo.



DÉCEMBRE

EXCITE BIKE

Titre légendaire du temps de la Famicom (Nes), Excite Bike signe son grand retour, après dix ans d'absence, passant des 8 bits à la 3D 64 bits. Au rayon nouveauté, on trouve un mode 4 joueurs et un éditeur de circuits. Le pilotage se veut réaliste et nécessite une bonne technique. Quant au Ram Pak, il apporte une plus grande finesse graphique.

FÉVRIER

MINI RACERS

Autre vieux titre ressuscité par Nintendo, Mini Racers vous propose de piloter des voitures radiocommandées. Le pad recrée parfaitement les commandes radios traditionnelles. On note une grande diversité dans les tracés et les revêtements. On découvre là aussi un mode 4 joueurs et un éditeur de circuits.

OCTOBRE

CUSTOM ROBOT

Avec son mode RPG et VS, ce jeu de robots s'apparente à un Virtual On dans lequel on peut améliorer sa machine (30 modèles de base) au fil des niveaux. Les aires de combat renferment divers éléments qui deviendront des protections, des cachettes ou des obstacles suivant le cas.

NOVEMBRE

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES

NINTENDO SPACE WORLD '99

SHIGESATO ITOI'S BASS FISHING

AVRIL

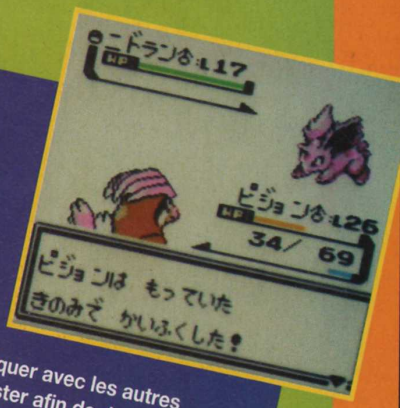
Après le succès phénoménal de Get Bass (Sega/DC), chacun y va de son jeu de pêche. Nintendo à son tour désespère AHL (De la pêche ? Tu le crois, ça ? ©1999), mais en gardant le pad habituel. L'écran montre l'action en surface et sous l'eau, au milieu de paysages variés, avec gestion du temps et de la météo.

MOTHER 3

MAI

Autrefois projet phare du DD64, Mother 3 sera finalement destiné à la N64, avec un scénario découpé en sept chapitres. Le monde 3D, assez vaste et varié, semble néanmoins manquer de détails. L'interface de sélection tactique est assez simple et permet les attaques physiques comme magiques. Mais d'ici le mois de mai, les choses peuvent changer.

POKEMON SILVER ET GOLD



Ces deux nouveaux volets permettent l'emploi d'items durant les combats et gèrent l'écoulement du temps. Une option permet aussi de communiquer avec les autres persos du monde de Pocket Monster afin de demander conseil et recueillir des infos. Il est possible de découvrir des œufs surprises et d'écouter la radio locale. Les monstres se renforcent avec une armée de nouveaux venus.

AUTOMNE

GAME BOY ADVANCE

UNE PORTABLE 32 BITS !

Le 2 septembre, Nintendo a fait une annonce fracassante : une nouvelle Game Boy sortira en août 2000 ! Son nom ? Game Boy Advance. Anciennement connue sous le nom de code Atlantis, ce ne sera autre que la fameuse Game Boy Network que tout le monde espérait découvrir lors du Nintendo Space World '99. Suivant les termes du géant nippon, la sortie d'une nouvelle portable était dictée par le manque d'innovation de l'industrie du jeu vidéo. En clair, la Dolphin a besoin d'une petite sœur pour communiquer avec elle. La chose a été rendue possible par les progrès technologiques en matière d'écrans plats et en économie d'énergie. De plus, le choix d'un processeur Risc ARM permet une consommation minimale pour une puissance suffisante. Cette nouvelle portable adopte la forme de ses concurrentes (NGPC et WS), c'est-à-dire tout en largeur, et non plus en hauteur comme la GB.

Elle incorporera un modem interne, pour être reliée à un portable téléphonique, afin de jouer en ligne, accéder à Internet ou échanger du courrier électronique e-mail. On pourra lui adjoindre une extension sous la forme d'une caméra numérique comportant une cellule CCD couleur et pouvant effectuer une rotation à 360 degrés. Elle sera disponible en même temps que la console. Pour mater la tête de son interlocuteur en pleine partie ?

Pour ne pas léser les possesseurs de l'actuelle Game Boy Color, Nintendo sortira simultanément une carte modem qu'on pourra aussi relier à un portable téléphonique. De plus, Nintendo a créé une joint-venture de plus de 15 millions de francs (50/50) avec Konami sous le nom de "Mobile 21". Ce studio sera chargé de développer des jeux capables d'exploiter ce nouveau potentiel, aussi bien sur GB Advance que sur Dolphin.

POUR CES FONDUS

- CPU : 32 bits RISC ARM
- Ecran : 4,08 cm x 6,12 cm
- Résolution : 240 x 160
- Palette : 65 000 couleurs simultanément
- Poids : 140 g avec piles
- Taille (cm) : 8 x 13,5 x 2,5
- Alimentation : 2 piles (20 heures/alcaline)
- Connexions : infrarouge, communications, port cartouche, Link
- Compatibilité : jeux GB et GBC ; connexion à la Dolphin
- Nombre de titres (supposés) : 5 de chez Nintendo dont un Zelda.
- Date de lancement : août 2000
- Prix visé : 99 $ (600 F)

DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Super Mario RPG 2

Initialement programmé par Square pour le compte de Nintendo, Super Mario RPG n'est jamais sorti en Europe. En voici la suite. Et c'est Nintendo qui est aux commandes.

NINTENDO 64

Nintendo/Janv. 00

Le jeu est à l'image de Parappa (SCEI), à savoir un jeu 3D déguisé en 2D. Mario acquiert de l'expérience au fil de l'aventure en apprenant de nouvelles actions. Il pourra se faire aider par ses alliés et exploiter leurs pouvoirs particuliers. Les combats se déroulent comme dans un beat'em up classique, avec un scrolling horizontal et une pincée de plates-formes. RPG oblige, vous visiterez des villages, vous ferez des rencontres et divers événements viendront ponctuer le scénario.

Il faut que ça rentre !

Globalement, les énigmes seront toujours très logiques et pourraient laisser entrevoir un jeu assez facile.

Mario adore Densha de Go !

L'ennemi est bien connu.

Kirby's Dreamland 64

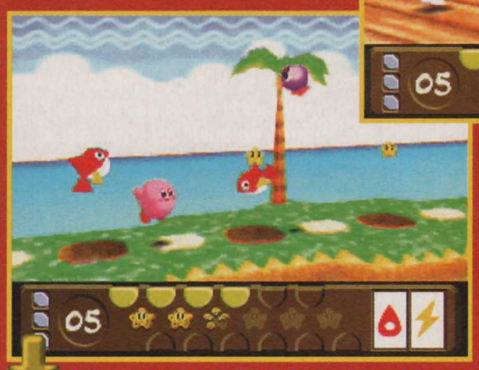
Après quatre ans de développement, c'est finalement dans un jeu de plates-formes 3D à la Klonoa (Namco) que l'on retrouve Kirby.

NINTENDO 64

Nintendo/Mars 00

Conservant l'héritage de ses grands frères, la 3D en plus, Kirby's Dreamland propose une action 2D à scrolling horizontal. Mêlant habilement action, plates-formes et réflexion, cette version 64 bits a littéralement captivé le public. On retrouve le glouton rose, désormais capable de copier les actions des ennemis ou de voler leurs armes. Il peut également recourir à diverses attaques tirées de Smash Brothers. Le but du jeu : réunir des cristaux et sauver une fée. Des persos mystérieux vous viendront en aide par moments. Les commandes sont simples : joystick analogique parfois combiné avec un simple bouton.

La caméra bascule par moments.



Le monde reste très fidèle au jeu original.

Kirby se met à la plongée.

ATTENTION

quand il fait *le dos*

rond

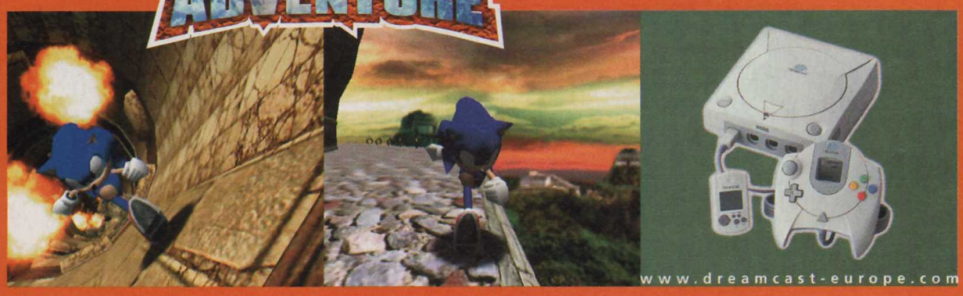
c'est

qu'il se

met en

BOULE.

SONIC ADVENTURE™



Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

SONIC déboule sur Dreamcast. En avion, dans un casino, un flipper ou dans le métro, essayez de le suivre dans les situations les plus variées. Cardiaques s'abstenir !

SEGA™

"SEGA", "Dreamcast", "Sonic Adventure" et "Visual Memory" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.

Viewpoint 2064

Qui ne se souvient de ce jeu légendaire sorti sur la Neo Geo ? On y découvrait un shoot en 3D isométrique d'une rare beauté, où la difficulté et les boss étaient sacrément coriaces !

La suite arrive, mais cette fois ce sera sur N64. Le développement a été confié à Spike par Sammy (l'éditeur du premier volet). Dans cette suite entièrement en 3D, on découvre un shoot somme toute classique, qui reprend quelques éléments du premier épisode. On voit son vaisseau de derrière ou parfois de trois-quarts. On dispose des armes habituelles qu'on pourra renforcer au fil des bonus. Un viseur permet aussi de verrouiller les ennemis au loin avant de leur lâcher des missiles. On peut recevoir l'aide de modules auxiliaires. Classiquement, on trouve un boss de milieu et de fin de niveau. A l'image de Darius (Taito), on peut sélectionner sa route au terme dudit niveau. On compte ainsi pas loin de quinze stages. Des scènes cinématiques en 3D temps réel font office de scénario.

Le Wave Cannon, votre botte secrète.

Prenez garde ! Les obstacles sont nombreux.

Nostalgie, nostalgie...

N'oubliez pas les options !

NINTENDO 64

Spike/11 nov.

Le viseur sert pour les missiles.

LES CINÉMATIQUES

À défaut d'être FINLANDAIS,

soyez fin Pilote.

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

www.dreamcast-europe.com

Dreamcast.

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

Conduire les voitures de rallyes les plus célèbres est à votre portée. Devenez fin pilote dans toutes les conditions et sur tous les terrains. Grâce à la connexion internet intégrée, enregistrez vos meilleurs temps et téléchargez le tableau des meilleurs scores.

SEGA™

"SEGA", "Dreamcast", "Sega Rally Championship" et "Visual Memory" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Visual Memory vendu séparément.

What's Shenmue

Il n'est pas facile d'expliquer au public ce qu'est Shenmue, RPG au concept ambitieux et original. Son maître d'œuvre, Yu Suzuki, le sait bien et a décidé de sortir le 5 août dernier un CD de démonstration offert gratuitement à tout acheteur de Dreamcast ou d'un jeu pour cette console.

DREAMCAST

Sega/28 octobre

Le titre de cette démo est on ne peut plus explicite : "What's Shenmue". Sans avoir la prétention d'expliquer tout ce que sera le jeu final, ce CD-Rom veut en donner un avant-goût en insistant sur son aspect technique. Il contient certaines démonstrations déjà dévoilées précédemment dans des salons, dont une très célèbre au Japon et qui remonte au dernier TGS. Yu Suzuki, le patron de l'AM2 responsable du projet, y a échangé le personnage poursuivi avec celui de Yukawa (la figure emblématique de la marque). On trouve aussi une démo avec les "visages" des persos en gros plan, démontrant les extraordinaires qualités techniques de la DC. L'aspect du visage réagit aux mouvements de la bouche et des yeux avec un naturel déconcertant. On peut faire tourner le tout, effectuer des zooms en avant ou en arrière et déplacer la source de lumière simultanément. De quoi être littéralement scié en deux. Lors des scènes cinématiques ou pendant les dialogues, la caméra est perpétuellement en mouvement, avec travelling, gros plan, angle fuyant, etc.

Protégez Yukawa

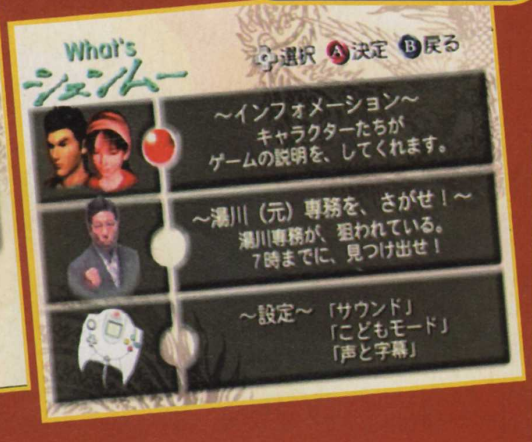
L'action se situe aux limites d'une petite ville nippone. Des personnages sont placés pour indiquer au joueur qu'il ne peut continuer plus loin (eh oui, c'est une démo). Le but est de retrouver, en temps limité, un dénommé Yukawa, afin de le protéger. De qui ? de quoi ? on n'en sait rien. Alors on mène son enquête en interrogeant les passants. On se déplace avec la croix de direction et on observe les décors sous toutes les coutures avec le joystick analogique. On possède un peu d'argent, et il est possible de faire des courses ou se payer un soda au distributeur du coin. Un inventaire donne accès aux objets en notre possession. On en sélectionne un pour l'examiner. Cela permet de révéler des indices précieux, un peu comme dans la série des Tex Murphy sur PC.

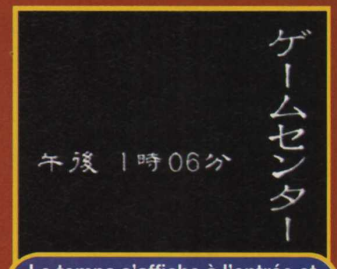
Rendez-vous à la salle d'arcade

Certains moments clés de l'aventure, comme les phases d'action, introduisent le QTE (Quick Timer Event). Un mode dans lequel on doit reproduire les commandes qui s'affichent à l'écran. Selon le résultat, le héros pare ou encaisse les coups, évite les obstacles ou se les mange. Le produit final inclura un mode de combat à la Spike Out (un beat them d'arcade Multijoueur en 3D). Dans cette démo, on peut juste visiter la salle d'arcade, mais, dans le jeu commercialisé, on pourra bien entendu pénétrer dans les bâtiments et maisons. Je vous laisse avec les nombreuses photos qui suivent pour imaginer ce que pourra être le déroulement du jeu.

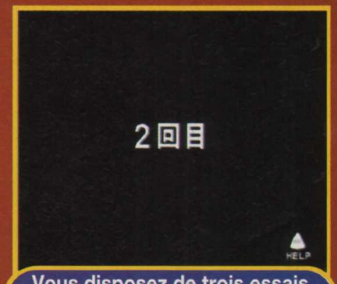
Yu Suzuki a intégré un mode pour les enfants, sans violence gratuite ni gros mots.

Chacun vous explique un aspect de la démo.





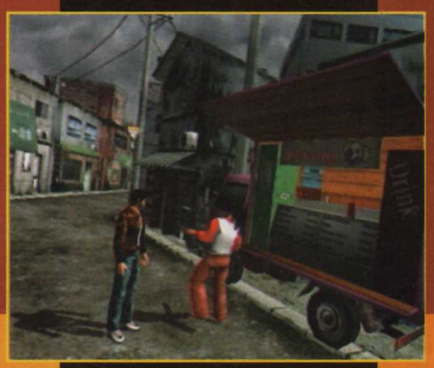
Le temps s'affiche à l'entrée et à la sortie des bâtiments.



Vous disposez de trois essais par QTE (Quick Timer Event).

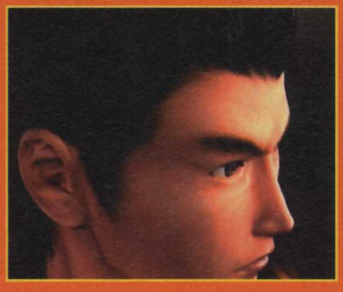
PARFAIT ?

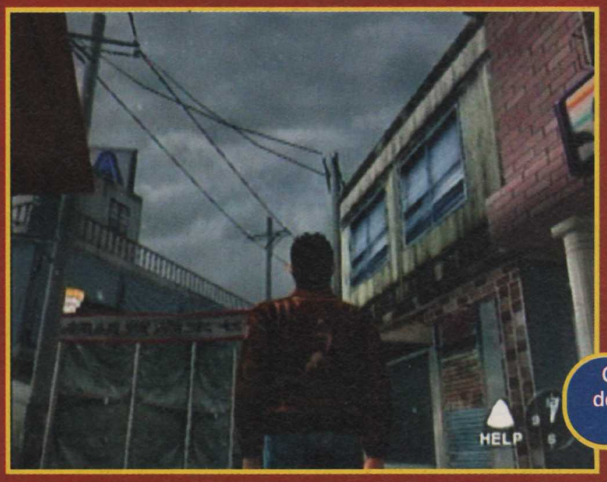
Shenmue tend à un réalisme parfait. Notons tout de même que cette démo ne corrige pas un défaut, qui était déjà repérable lors du TGS précédent. à savoir les ombres. Hormis celles des persos gérées à la Virtua Fighter, on ne trouve pas d'ombrage en temps réel. Par exemple, le dessous du camion reste d'une clarté déconcertante...



DÉMONSTRATION

Les visages des quatre personnages apportent une preuve supplémentaire du potentiel énorme de la Dreamcast et préfigurent ce que pourront être les jeux à venir.

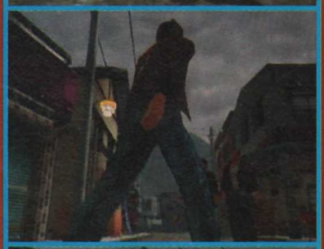




On se déplace à l'aide de la croix de direction et on porte son regard avec le joystick analogique.

KES TA, TA ?

Au détour d'une rue, vous croisez deux individus peu recommandables. Ils veulent se mesurer à vous et, bien entendu, ils ne vous laissent pas le choix !



What's Shenmue

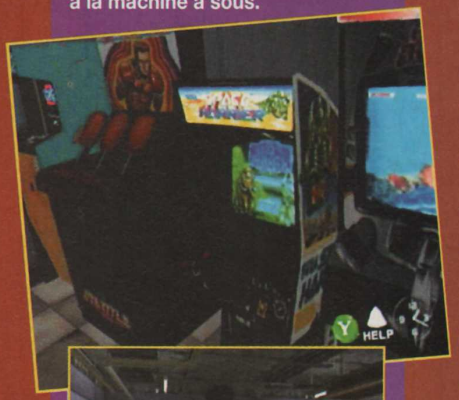
UN PETIT COUP DE PUB ?

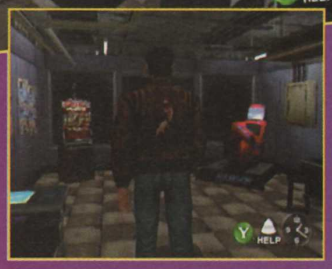
C'est Sega qui, à travers l'arcade, a introduit la pub dans le jeu vidéo. Shenmue n'y échappe pas. Délaissant le traditionnel Pepsi, Yu Suzuki fait boire du Coca à ses héros. Il est vrai qu 'à l'époque où se situe le jeu (les années 70-80), Pepsi n'était pas répandu dans l'Archipel. On peut sélectionner sa boisson au distributeur parmi celles en vogue en ces temps reculés. Un Fanta orange ?

L'inventaire est très simple. Ici une photo de famille.

NOSTALGIE

Dans la salle d'arcade, on retrouve les grands hits de Yu Suzuki. On reconnaît Out Run, Hang On, Space Harrier et Afterburner. Dans la version finale, on devrait pouvoir s'adonner aux jeux originaux. Dans la démo, on peut juste jouer aux fléchettes et à la machine à sous.





Les habitants vous fournissent des indices.

COURSE POURSUITE

Vous rencontrez Teddy, et vous lui expliquez le but de votre mission. Il décide de vous aider. La quête commence.

La fille de la fleuriste vous dit d'aller au jardin d'enfants. Un homme répondant au signalement de Yukawa aurait été aperçu.

Au jardin, un inconnu vous donne une piste : la salle d'arcade.

Le patron de la salle d'arcade vous confirme que Yukawa est effectivement passé par son établissement.

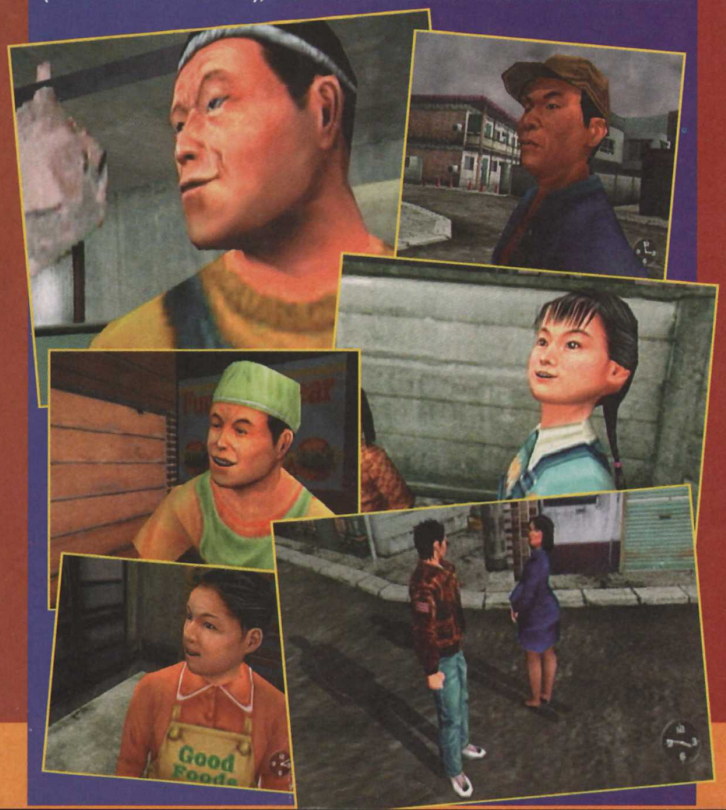
Yakuwa a laissé sa carte, que le patron vous donne à contrecœur. Au dos, un indice important : rendez-vous à 16 h à l'agence Asia.

Vous foncez pour être à l'heure. Mais au moment où vous allez entrer dans l'agence, Yukawa en sort.

Il s'enfuit quand vous l'appelez. S'engage alors une folle course poursuite dans les rues du quartier.

LE SOUCI DU DÉTAIL

Le jeu met en scène une diversité impressionnante de modèles vivants (humains et animaliers), tous élaborés avec le même souci du détail.

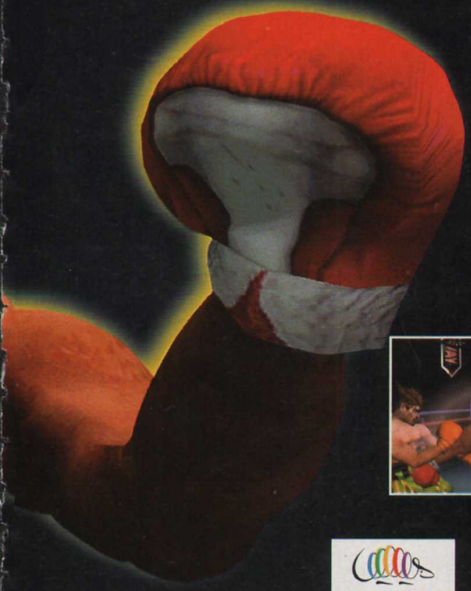


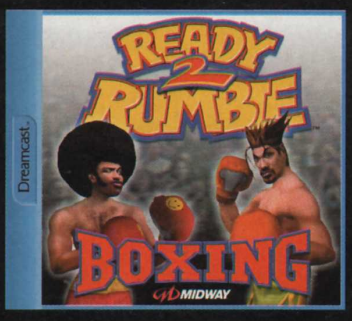
"C'est une démo. Vous ne pouvez aller plus loin."

Les scènes cinématiques respectent l'emplacement de chaque élément.

VOTRE PREMIER JEU SUR DREAMCAST™ VA VOUS FAIRE UNE TÊTE COMME ÇA

READY 2 RUMBLE™ BOXING





INFOGRAMES FRANCE

MIDWAY

Dreamcast

HOT LINE INFOGRAMES
WEB www.infogrames.fr
TEL 08 36 68 80 20
MiniTel 3615 infogrames
08 36 68 & 36 15 : 2,23 Frs /mn.

© SEGA et Dreamcast sont des marques deposées de Sega Entreprises. Ltd. READY 2 RUMBLE © Midway Home Entertainment Inc.
Tous droits reserves. READY 2 RUMBLE trademark used under license from buffer partnership. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission - PIMENT

READY 2 RUMBLE™, LE JEU DE BOXE COMPLÈTEMENT FRAPPÉ

Valkyrie Profile

Ce mois-ci, la mythologie germanique est à l'honneur. Le Walhalla, la demeure des dieux, est attaqué par les forces maléfiques. Odin vous appelle à la rescousse. Serez-vous digne de sa confiance ?

Vous incarnez une valkyrie, déesse nordique immortalisée par Richard Wagner. Votre tâche : rassembler les âmes des morts pour protéger le Walhalla des forces maléfiques qui l'assiègent. Afin de renforcer les troupes d'Odin, vous devez tendre l'oreille et écouter les âmes en détresse afin de déterminer lesquelles seront aptes à défendre le royaume céleste. Avant de les envoyer au Walhalla, il faudra les former : leur comportement au combat dépendra de la formation qu'elles auront reçue. Sur Terre, vous n'êtes pas seule, car l'ennemi rôde. C'est l'occasion d'éduquer vos jeunes recrues à la guerre. Au fil des batailles, leurs âmes gagneront donc en expérience. Quand vous les sentirez prêtes, vous les enverrez au ciel se battre au côté d'Odin. Suivant le cours des événements, les dieux formulent des demandes précises en troupes. A vous d'y répondre dans les temps. Sinon, la guerre prendra mauvaise tournure et l'aventure suivra un cours désagréable.

Simple et efficace

Les batailles sur Terre introduisent un système simple : un perso, un bouton. La pression d'un bouton déclenche l'attaque du perso correspondant. On peut réaliser des Combos de trois attaques successives. Outre la partie quête et les batailles, on trouve des donjons à scrolling horizontal dans une phase d'action très arcade. Les graphismes sont d'une rare beauté avec des décors 2D et des persos en sprites, dotés d'une animation encore meilleure que celle de Star Ocean 2. On pourra juger de l'intérêt du titre original au Tokyo Game Show.

La taille ne compte pas ? Ça se discute...

PLAYSTATION

Enix/Hiver 99

Le beat'em up à la sauce Enix.

L'aventure vous emmène à travers le globe.

Un bouton, un perso.

Problèmes de parasites?
Après GoldenEye et Banjo & Kazooie,
JetForce Gemini
29-10-99
pour un nettoyage à l'échelle galactique!
RAREWARE
NINTENDO 64
Jet Force Gemini™ TM & © 1999 Rare.
PUBLISHED BY Rareware.
Rareware is a trademark of Rare.
The Nintendo 64 logo is a trademark of Nintendo Co., Ltd.
Plus d'informations sur les sites www.nintendo.fr et www.Jet Force Gemini.com
artwork >alerte orange

Evolution 2

Alors que le premier jeu du nom était sorti sous le label Sega, Sting a décidé de voler de ses propres ailes en signant ce second volet.

Dès le premier coup d'œil, on note l'évolution des graphismes (personnages et décors), signe que Sega a fait des progrès dans l'édition de ses librairies. Pour profiter davantage de ces améliorations, Sting, le développeur, a inclus une nouvelle vue, qui permet de se rapprocher un peu plus de son personnage et, surtout, de s'immerger entièrement dans le monde en 3D. On apprécie d'autant mieux les efforts de modélisation et la beauté des textures.

Soyez vigilant

Les scènes cinématiques restent en 3D temps réel et sont agrémentées de dialogues entièrement parlés. C'est vrai que la place sur un CD-Rom est importante, alors autant l'exploiter au mieux. La structure des donjons était autrefois aléatoire : à chaque nouvelle partie, un nouveau labyrinthe. Cette fois, l'éditeur a voulu renforcer l'intérêt de son titre en mélangeant stages aléatoires et niveaux fixes. Pourquoi ? Tout simplement pour que le joueur puisse user de pièges pour coincer ses ennemis au lieu de déambuler simplement dans des dédales de couloirs et de pièces. Malheureusement pour vous, l'adversaire usera du même subterfuge pour venir à bout de votre folle équipée. Alors, soyez vigilant, car les monstres n'hésiteront pas à vous surprendre aux détours des couloirs.

L'équipe que vous dirigerez comprend toujours trois persos. A vous de la composer au mieux suivant la nature de la situation. Les combats sont assez classiques avec les attaques habituelles. A noter tout de même une certaine touche d'humour comme dans le premier volet : le coup de la poêle à frire, par exemple.

Des trésors mystérieux

Une carte en transparence affiche votre position ainsi que celle des ennemis directement à votre contact. Par endroits, vous trouverez des sortes de petites boîtes en bois qui sont autant de trésors mystérieux. Les items ne se limitent pas à ceux renfermés dans ces coffres, on peut en effet en découvrir d'autres, secrets, par le biais de minijeux à charger au cours de l'aventure sur son VM. Le tout dans l'optique de renforcer l'intérêt général du jeu.

Outre les donjons, on trouve une partie en ville bien plus importante qu'avant. Vous allez rencontrer du beau monde et les événements seront encore nombreux pour faire avancer le scénario.

Premier RPG de la Dreamcast, Evolution a gagné en maturité. Avec un design peut être encore trop enfantin, il constitue cependant une bonne initiation au genre. Rien n'a encore filtré quant à une éventuelle version US ou européenne.

DREAMCAST

Sting/Automne 99

Sur la droite : un état des forces en présence.

Le graphisme des villes est réussi avec de belles textures.

L'ennemi vous surprend !

Au fond : un coffre !

Vous déblayez le chemin !

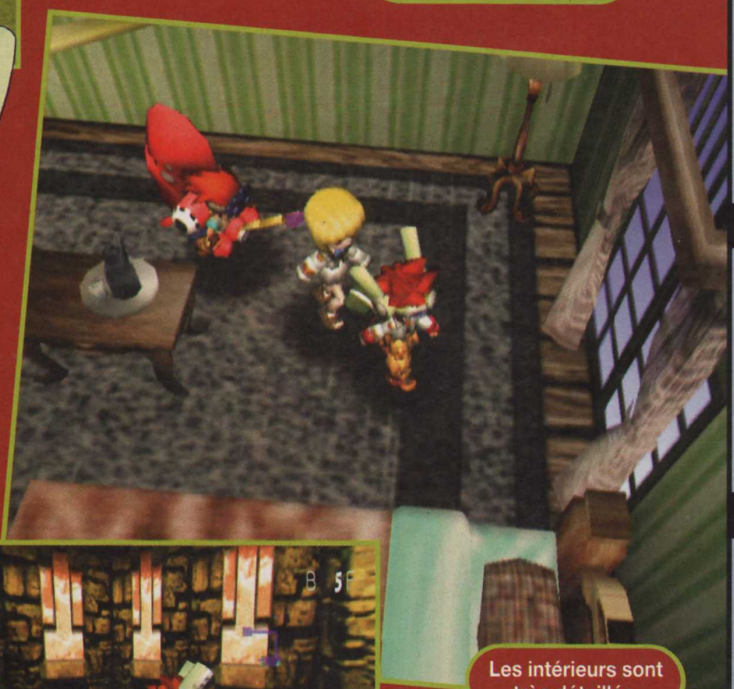
Selon la vue, on apprécie la situation différemment.

Le système est classique pour ne pas rebuter.

Les décors tourneront-ils?

Dans ce cas, on vous conseille de courir vite !

Les dialogues seront tous parlés.



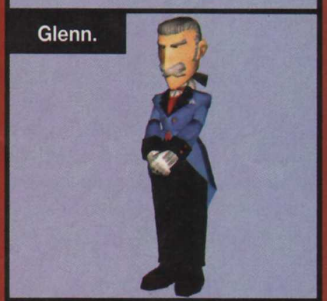
Les intérieurs sont très détaillés.

Pousser ou non ?

Calker.

Chein.

Glenn.



Linia.

Mag.

Pepper.

Roommania #203

Derrière ce titre en forme de mot-valise se cache un jeu pas banal où vous tenez le rôle d'un dieu tout-puissant.

Imaginez que vous êtes un dieu régnant sur un studio de 12 m², et que vous devez régir la vie de son occupant, Neji Taihei, un jeune japonais sans histoire dont vous pouvez observer en spectateur (voyeur ?) le quotidien. En dieu tout puissant, vous pouvez décider de changer le cours de la vie de Taihei. Vous avez adoré "Poltergeist" ? Ça tombe bien, car, comme dans le film, quand Taihei est présent, vous pouvez attirer son attention en bougeant des objets. Quand il est sorti, vous aurez l'occasion de laisser votre puissance psychique se déchaîner ! Le jeu est tout en 3D et cette vie artificielle est surprenante de réalisme.

Où sont les filles ?

Selon vos actions, le scénario prend donc un cours différent, et aboutit donc à une fin différente. Un seul regret, Taihei peut recevoir des amis, mais aucune fille parmi eux... Promis, on reviendra prochainement sur ce soft pour maniaques !

Neji est sorti ? Déchaînez-vous !

Et pan ! dans l'ordinateur.

Effet réussi !

Les e-mails s'affichent.

DREAMCAST

Sega/Fin 99

Déplacez le curseur pour sélectionner un élément.

La nuit, pas de répit.

Votre victime en perd le sommeil.

Voici votre royaume !

REFLEXION FAITE

ON OFF

R/C STUNT COPTER

Abandonnez la catégorie des rampants en prenant les commandes d'un hélicoptère radiocommandé. Ultra-nerveux, l'appareil vous donnera les sensations de pilotage les plus étonnantes de l'univers de la simulation, sur PlayStation évidemment. L'apprentissage sélectionnera les plus résistants des pilotes, capables d'encaisser les séries de cascades très physiques. Alors un conseil : accrochez-vous dès le décollage !

1,09Frtc/mn
N° Indigo 0 803 09 41 64

PlayStation

INFOS • CADEAUX • SOLUCES
3615 VIRGIN GAMES
Hint-Line 08 36 68 94 95
Hot-line 08 03 09 41 64
* 2,23 F la minute
http://www.virgininteractive.fr

Interplay™

Virgin INTERactive

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Interplay et le logo Interplay sont des marques déposées de Interplay Productions. Tous droits réservés. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc.

Le 1er simulateur d'hélicoptère télécommandé au monde sur PlayStation

Zombie Revenge

Zombie Revenge arrive sur Dreamcast grâce à l'équipe de Soft1 (anciennement AM1), qui a déjà signé la conversion de The House of the Dead 2 sur la machine. Avec de tels parrains, les zombies prendront-ils leur revanche ?

Rappelons que Zombie Revenge, sorti au départ en 98, propose une balade dans une ville désolée où les créatures de la nuit et autres monstruosités ont élu domicile. Vous incarnez un membre de la police spéciale qui va devoir nettoyer tout ça et percer le mystère du pourquoi du comment.
La version arcade bénéficie d'une conversion 100% fidèle grâce à la Naomi, mais, cette fois, Soft1 a décidé d'innover davantage encore. Il est vrai que le jeu s'y prête. On aura donc droit à un mode RPG qui fait de Zombie Revenge un véritable Bio Hazard !
Les déplacements seront analogiques – un peu à la manière d'un Spike Out –, mais on ne sait pas si on pourra bouger librement. L'importance des items sera accrue. Il faudra progresser avec prudence à cause des pièges dissimulés dans les niveaux. Vous trouverez au fil des stages des armes de plus en plus destructrices ou originales qui vous permettront de peaufiner votre mission. Il ne sera pas inutile de vous armer de solutions et antidotes divers pour faire face aux attaques empoisonnées de certains ennemis.

Cinquante heures

La partie combat a été améliorée. Un viseur permettra de verrouiller un ennemi et il changera de couleur pour indiquer une variation dans la force de l'attaque : du bleu au rouge, votre coup sera plus ou moins destructeur. On pourra se battre à la Virtua Fighter avec trois boutons et les commandes de direction. Bien sûr, le jeu à deux sera préférable. Les séquences cinématiques marqueront toujours les moments importants du scénario.
Enfin, Sega a promis pas mal de surprises (en tout cas plus que dans HoD2) et l'équipe de développement parle d'une cinquantaine d'heures de jeu au total ! Une affaire à suivre...

On peut réaliser des Combos.

A mains nues, on va plus vite.

Les zombies sont parfois armés !

DREAMCAST

● SegaSoft1/Oct. 99

Les films sont nombreux et d'inspiration hollywoodienne.

Les morts-vivants volent !

L'emplacement des caméras est judicieux.

Vos instruments de travail...

CES FORCES SPÉCIACES

Busujima.

Linda.

Stick.

On ne peut plus clair !

L'Uzi permet des Combos faciles.

Notez la cible circulaire.

Un ennemi vous saute dessus.

Tenchu Shinobi Gaisen

En attendant la vraie suite de Tenchu, SME prépare en ce moment une sorte d'add-on portant le même titre...

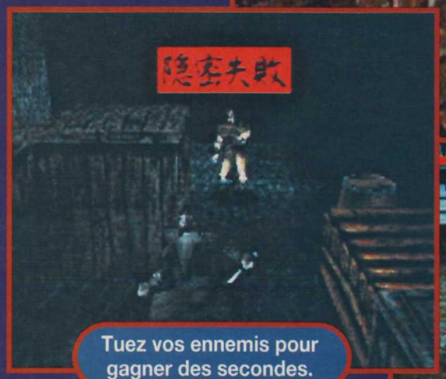
Le "nouveau" Tenchu a pour but de faire patienter les nombreux fans du jeu. Basée sur le Construction Kit, cette centaine de niveaux contenue sur un CD-Rom devrait être vendue moins de 150 francs. Dans ces niveaux, on trouvera une très grande variété de missions, développant à chaque fois une thématique. Par exemple, le niveau de la montagne vous mettra aux prises avec des ours, tandis que d'autres niveaux vous demanderont de faire preuve de réflexion pour infiltrer des positions ennemies. Certains niveaux seront même truffés de pièges ou de mécanismes mortels. Pour corser le tout, le temps sera compté.
S'il dépasse la limite, le joueur sera pénalisé. Il semblerait qu'on pourra gagner de précieuses secondes en tuant des ennemis. Ces derniers devraient d'ailleurs voir leurs rangs renforcés par de nouveaux venus, plutôt coriaces ou très surprenants. On dispose toujours des deux héros Rikimaru et Ayame. Enfin, sachez que SME a organisé un concours destiné au public nippon : les joueurs peuvent envoyer leur stage conçu à l'aide du fameux Construction Kit jusqu'à la fin août. Les meilleurs seront inclus dans le produit final. La consécration !

Et en France ?

Si les challenges difficiles ne vous effrayent pas, cet add-on est fait pour vous. Reste à savoir si une sortie US ou européenne est à l'ordre du jour. Concernant Tenchu 2, SME maintient le secret et préparerait un gros coup ! On en salive d'avance.

A vous de choisir votre progression dans le jeu.

Shinobi Gaisen est bourré de nouvelles missions.


Tuez vos ennemis pour gagner des secondes.

Le temps est désormais compté !

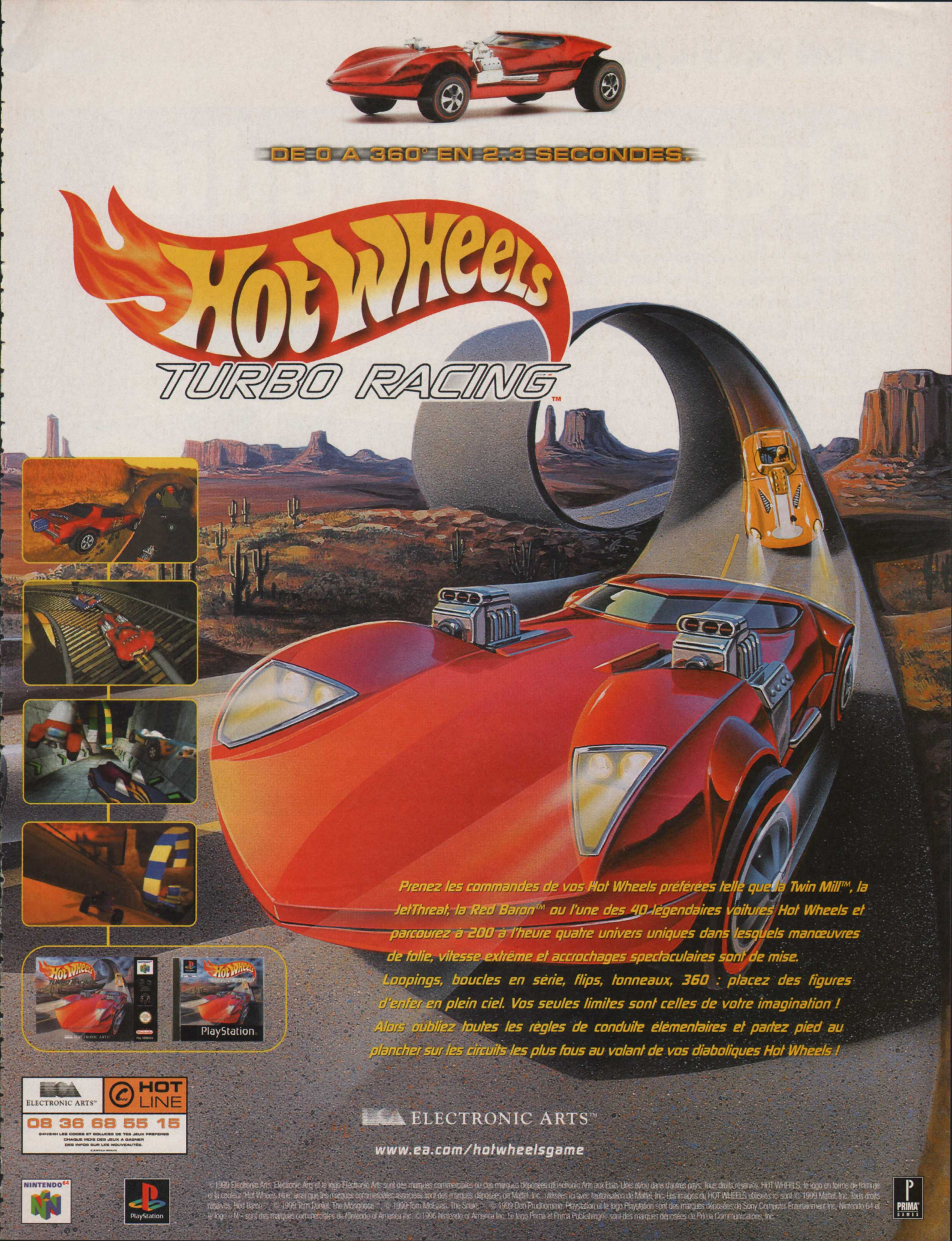
PLAYSTATION

● SME/5 novembre

Petit récapitulatif de fin de stage.

3D et sang sont toujours là.

Les ennemis sont désormais plus robustes.


DE 0 A 360° EN 2.3 SECONDES.
Hot Wheels
TURBO RACING™
Prenez les commandes de vos Hot Wheels préférées telle que la Twin Mill™, la JetThreat, la Red Baron™ ou l'une des 40 légendaires voitures Hot Wheels et parcourez à 200 à l'heure quatre univers uniques dans lesquels manœuvres de folie, vitesse extrême et accrochages spectaculaires sont de mise.
Loopings, boucles en série, flips, tonneaux, 360 : placez des figures d'enfer en plein ciel. Vos seules limites sont celles de votre imagination !
Alors oubliez toutes les règles de conduite élémentaires et partez pied au plancher sur les circuits les plus fous au volant de vos diaboliques Hot Wheels !
ELECTRONIC ARTS™
HOT LINE
08 36 68 55 15
24H/24H LES CODES ET SOLUCES DE TES JEUX PREFERES CHAQUE MOIS DES JEUX A GAGNER DES INFOS SUR LES NOUVEAUTÉS.
ELECTRONIC ARTS™
www.ea.com/hotwheelsgame
NINTENDO 64
PlayStation
PRIMA GAMES

Eternal Arcadia

Après Sakura Taisen, Dragon Force, Shining Force, Panzer Dragoon et Phantasy Star, tous sur Saturn, Sega est à la recherche de "son" RPG pour la Dreamcast. Anciennement connu sous le titre Project Ares, Eternal Arcadia va tenter de succéder à ses illustres aînés.

On retrouve dans Eternal Arcadia nombre d'influences de ses grands frères. Le design rappelle beaucoup celui de Shining Force. L'équipe en charge du jeu n'est pas inconnue, ses membres ont travaillé sur Phantasy Star, Sakura Taisen et World War Advanced. Le monde du jeu est très aérien et composé d'îles flottantes entre lesquelles on se déplace en voiliers volants. On chevauche parfois d'étranges petits dragons.

L'ambiance générale est un mélange d'heroic-fantasy et de XIXe siècle industriel. Dans le souci de plaire au public international, on trouve des influences architecturales diverses, allant du Moyen Age européen à la Chine antique. Bref, question dépaysement, vous serez servi. Malgré cette diversité, ce monde est divisé en deux blocs : le ciel bleu et le ciel noir. Inutile de vous dire que des tensions existent entre eux. Mais Sega n'a rien voulu laisser filtrer quant aux combats.

DREAMCAST

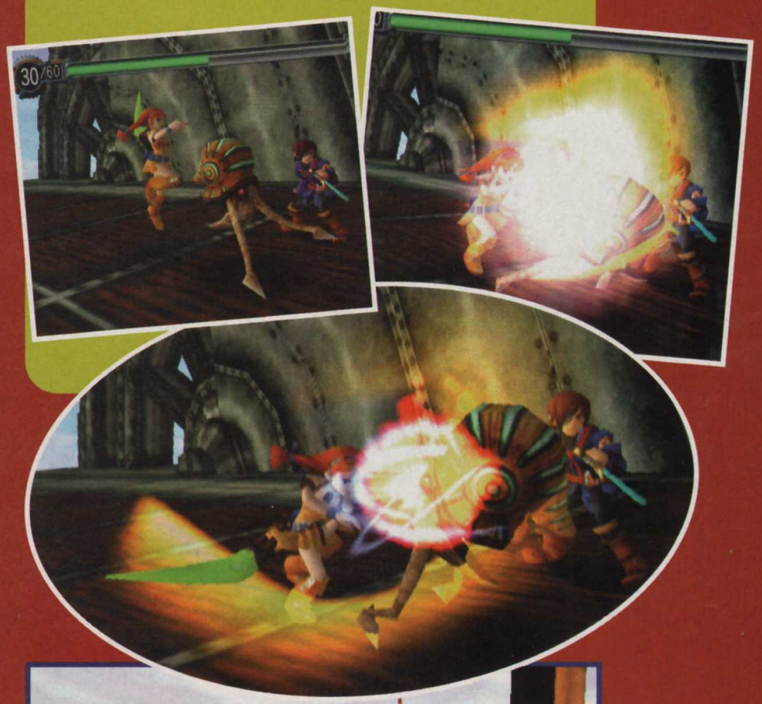
Sega/Fin 99

Erreur de jeunesse ?

Le jeu est entièrement en 3D, comme cela devient la norme. Sur terre, les déplacements sont libres comme dans un Zelda 64, on explore tous les recoins des décors. La qualité de la modélisation et des textures est excellente ; par contre, il n'y a pas d'ombrages en temps réel. On a déjà observé ce problème. Comment devons-nous l'interpréter ? comme une faiblesse de la DC ou une erreur de jeunesse que la maturité corrigera ?

L'UNION FAIT LA FORCE

... et votre alliée prend l'ennemi à revers.



Pour rejoindre les îles, on voyage en bateau volant.

ÇA SORT QUAND ? TOUTES LES DATES

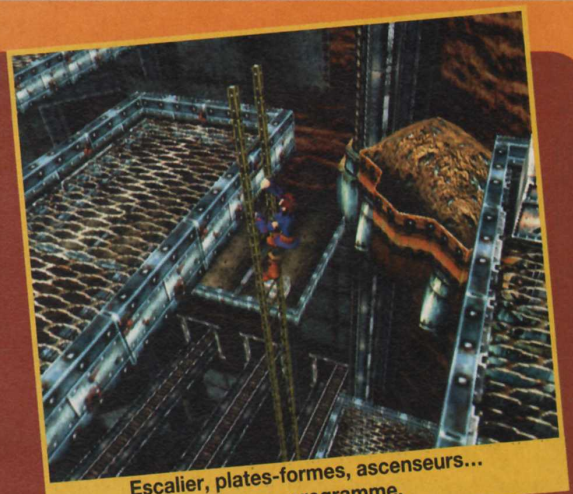
Il faudra certainement espionner.

Les films se déroulent en 3D temps réel.

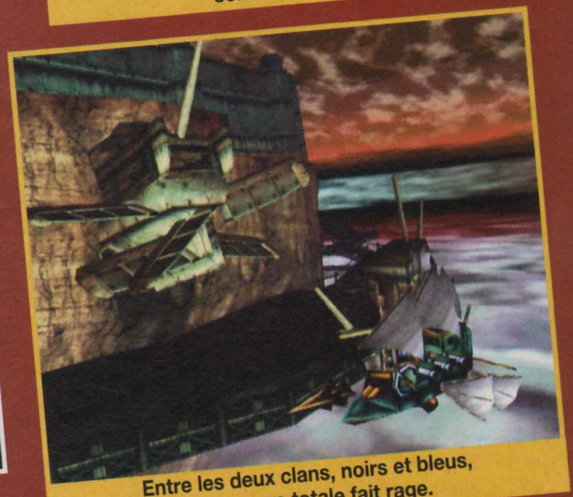
Les graphismes de la forêt sont magnifiques.

D'ÎLE EN ÎLE

Une fois débarqué, on doit explorer les recoins de chaque île.



Escalier, plates-formes, ascenseurs... sont au programme.



Entre les deux clans, noirs et bleus, une guerre totale fait rage.

Comme nombre d'éléments des décors, les chutes d'eau semblent irréelles.

DE SORTIE SONT SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

Devilman

Tiré d'un manga célèbre au Japon, Devilman va en faire voir de toutes les couleurs aux amateurs de monstruosités.

Vous incarnez un jeune homme, Akira, qui peut se transformer en Devilman. Le jeu est divisé en phases distinctes. Quand vous êtes humain, votre but est de fuir les hordes de monstres qui vous poursuivent. Pas question de vous battre : vous ne feriez pas long feu. Soyez plutôt rusé. Les créatures cauchemardesques sont variées, mais vous apprendrez bien vite à connaître leurs comportements, car elles réagissent à des stimuli différents (la vue, l'ouïe, etc.). Vous devrez donc progressez comme dans Metal Gear, en évitant de vous faire repérer. En revanche, quand Akira devient Devilman, il n'est pas question que vous vous défiliez. Vous possédez la puissance suffisante pour mettre à mal n'importe quelle bestiole. Vous affronterez physiquement les monstres dans la plus pure tradition du combat 3D. N'oubliez pas vos pouvoirs magiques, très utiles pour atteindre un ennemi éloigné. Tout le jeu se déroule en 3D dans un monde très sombre. La réalisation apparaît sympa et le jeu possède assez d'éléments pour que les fans du manga comme les autres puissent l'apprécier.

PLAYSTATION

● **Bandai/Automne**

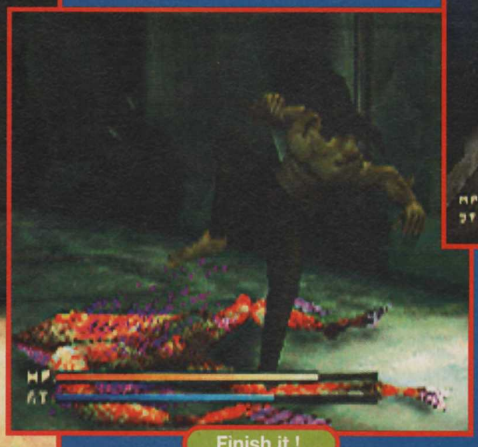
Les têtes volent !

Les surprises abondent.

CAUCHEMAR

Fuyez ! Fuyez !

Duel au sommet.


Finish it !

C'est trop tard pour eux.

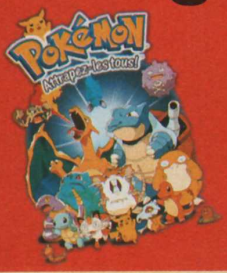
+ DE 160 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion



Du 1er au 31 octobre

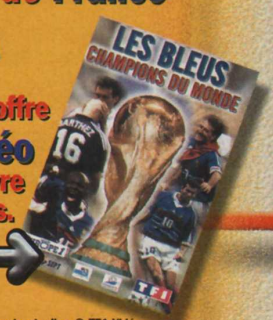
Viens jouer au jeu le + speed de l'année, Revolt, et qualifie-toi pour la finale inter-boutique

Affronte les meilleurs du jeu en réseau

Achète le jeu vidéo de l'équipe de France

et Difintel t'offre la K7 vidéo pour revivre le parcours des Bleus.

3 heures de bonheur intense !



* Dans la limite des stocks disponibles - Photo non contractuelle - © TF1 Vidéo.

Avec notre partenaire GOA

les joueurs font la loi

www.goa.com

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
05 Gap	04 92 52 72 74
06 Mandelieu	04 93 93 54 33
06 Menton	04 93 28 26 55
07 Annonay	04 75 32 42 53
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Aix-en-Provence	04 42 20 67 18
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Toulouse	05 61 21 22 02
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 38 39
47 Agen 2	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
56 Lorient	02 97 35 08 91
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Metz	03 87 74 65 70
57 Thionville	03 82 53 80 81
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 19 07 00
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (Bème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Guyanne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Roubaix • Mont de Marsan • Vire • Conflans St Honorine • La reunion • Sens • Bayonne • St Raphaël • Nice • Crépy en Valois • Longwy • Vitré • Paris

ITALIE

• Alessandria.

MAROC

• Casablanca.

PORTUGAL

• Lisbonne.

Koudelka

En mettant sur pied sa filiale Sacnoth et en laissant les pleins pouvoirs à six jeunes recrues de talent, SNK espérait bien se relancer. Son pari est en passe de réussir avec un premier titre, Koudelka, qui va certainement marquer les esprits.

Le "Lip Sync", une nouvelle technique d'animation qui permet de synchroniser parfaitement le mouvement de la bouche avec la voix.

Il faut reconnaître que SNK a fait une belle affaire. En recueillant six créateurs de Square, il s'est offert un potentiel nouveau, salvateur. Fini les zombies issus d'expériences scientifiques hasardeuses, Sacnoth nous propose un monde gothique, profondément imprégné des croyances et des peurs les plus noires de l'Europe du XIXe siècle. Vous incarnez une jeune voleuse gitane du nom de Koudelka, qui erre dans l'Angleterre de 1898.

PLAYSTATION

Sacnoth/28 oct. 99

En pénétrant dans le château isolé de Nemeton, elle se trouve plongée dans un univers cauchemardesque.
Ce qui frappe au premier abord, c'est la qualité très élevée du visuel, qui rappelle fortement les meilleures productions de Square.
Les innombrables films de synthèse sui ponctuent les quatre CD-Rom du jeu sont extraordinaires, avec de magnifiques scènes cinématiques en 3D temps réel.
La jouabilité n'est pas en reste. A la manière d'un Bio Hazard, on contrôle son personnage 3D au joystick analogique dans des décors en 2D superbes.

Motion Capture

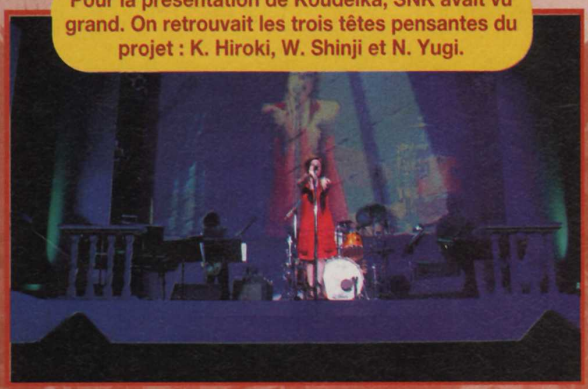
On croise des monstres et les combats se font dans la tradition RPG avec un écran de bataille par tour et en 3D.
A l'image des jeux de simulation, on déplace les membres de son équipe sur une aire de combat délimitée.
On dispose d'attaques classiques et de magies et les énigmes sont bien sûr de la partie pour apporter une dimension réflexion au tout.
L'animation est aussi à la hauteur avec une utilisation intensive du principe de Motion Capture, aussi bien dans les passages en images de synthèse que dans les séquences en 3D temps réel. A noter, dans les films, une technique impressionnante de synchronisation des lèvres avec les voix. Sacnoth a baptisé la chose "Lip Sync". Le jeu est en effet entièrement parlé et en anglais ! Des sous-titrages en japonais apparaissent, en bas de l'écran.
Si les scènes de combat sont un peu en deçà de la qualité visuelle de l'ensemble, Koudelka demeure un titre magnifique qui dépasse par moments les meilleures productions Square. SNK tient là une équipe en or qui devrait gagner en puissance au fil des développements.
Autant dire que tout le monde attend de juger de son intérêt au prochain Tokyo Game Show.

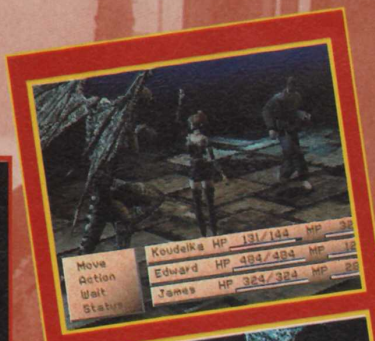
De magnifiques films ponctuent l'aventure.

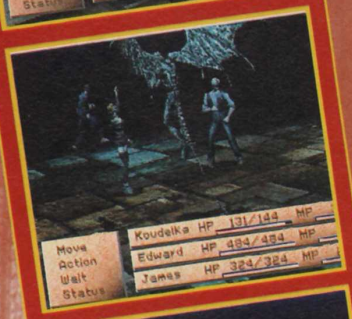
L'introduction est somptueuse, d'une qualité rarement vue.

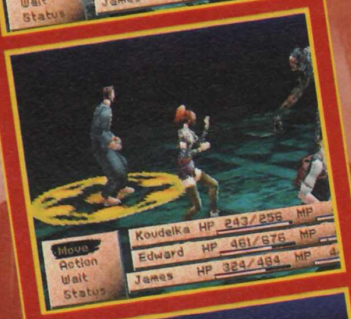
Ce genre de scènes cinématiques use de la Motion Capture.

Pour la présentation de Koudelka, SNK avait vu grand. On retrouvait les trois têtes pensantes du projet : K. Hiroki, W. Shinji et N. Yugi.









Les batailles en 3D vous permettent de vous déplacer et de combattre. Dommage qu'il n'y ait pas de décor.

100% Minitel

Soluces Tests News
Hot-line Concours Tips
Tips Previews Soluces
Previews Tips News
Soluces News Tests

3615 TCPLUS

Hot-line Concours Tips

36.15 : 2.23 FTTC/min

NEWS

Chaud devant ! Plein de news et de previews brûlantes ! Si vous adorez les jeux d'aventure, votre sang doit être en ébullition à force d'attendre l'événement de l'année sur Playstation : Final Fantasy VIII.
On ne tient plus le Cheub, le Panda va péter un plomb, et, pour y jouer, Switch est prêt à quitter ses rollers !

BABEL WEB

■ **Rage Wars.** Saluons l'arrivée du site officiel dédié à Turok : Rage Wars. Vous y trouverez des infos et des photos de ce nouvel épisode du Doom-like d'Acclaim.
www.turok.com/ragewars/index.html

■ **Lara 4.** En attendant le mois de novembre, Eidos nous propose son site officiel de Tomb Raider 4, dans lequel vous pourrez découvrir de nouvelles photos, des infos et des interviews.
www.eidos.co.uk/tr4/index.html

■ **The Matrix.** Si, comme nous, vous avez adoré "The Matrix", avec Keanu Reeves, retrouvez vite le site officiel de cet excellent film de S-F.
www.whatisthematrix.com

■ **On vous soul.** On a trouvé le moyen de vous parler encore de Soulcalibur sur DC. Si vous recherchez des infos, des images, des tips et des astuces, foncez droit vers son site officiel.
www.soulcalibur.com

■ **Gym tonic.** Tonic Trouble est lui aussi de la fête. Le site du jeu d'Ubisoft est même traduit dans cinq langues.
www.tonictrouble.com

■ **Scout toujours.** Les fous d'Action Replay vont souvent sur GSCCC
www.cmgsccc.com
l'un des sites les plus pointus en la matière. Mais, si vous tapez une adresse "logique" plus en rapport avec l'objet de vos recherches, vous tomberez sur un site consacré aux scouts féminines...
www.gsccc.com

■ **Techno.** WipEout 3 dispose lui aussi d'un site internet. La présentation ressemble étrangement aux menus de sélection du jeu. On trouve plein d'infos sur le jeu, la musique et le staff.
www.wip3out.com

■ **Behave.** Austin Powers est sur le net ! Si vous avez aimé le film, allez y faire un tour.
www.austinpowers.com

FINAL FANTASY VIII

Le raz de marée !

Nov. 99
Dispo
Dispo

La machine s'est mise en branle et s'apprête à tout balayer. Préparez-vous à succomber au RPG le plus attendu de l'année, Final Fantasy VIII, la suite du jeu d'aventure le plus vendu sur Playstation, arrive enfin.

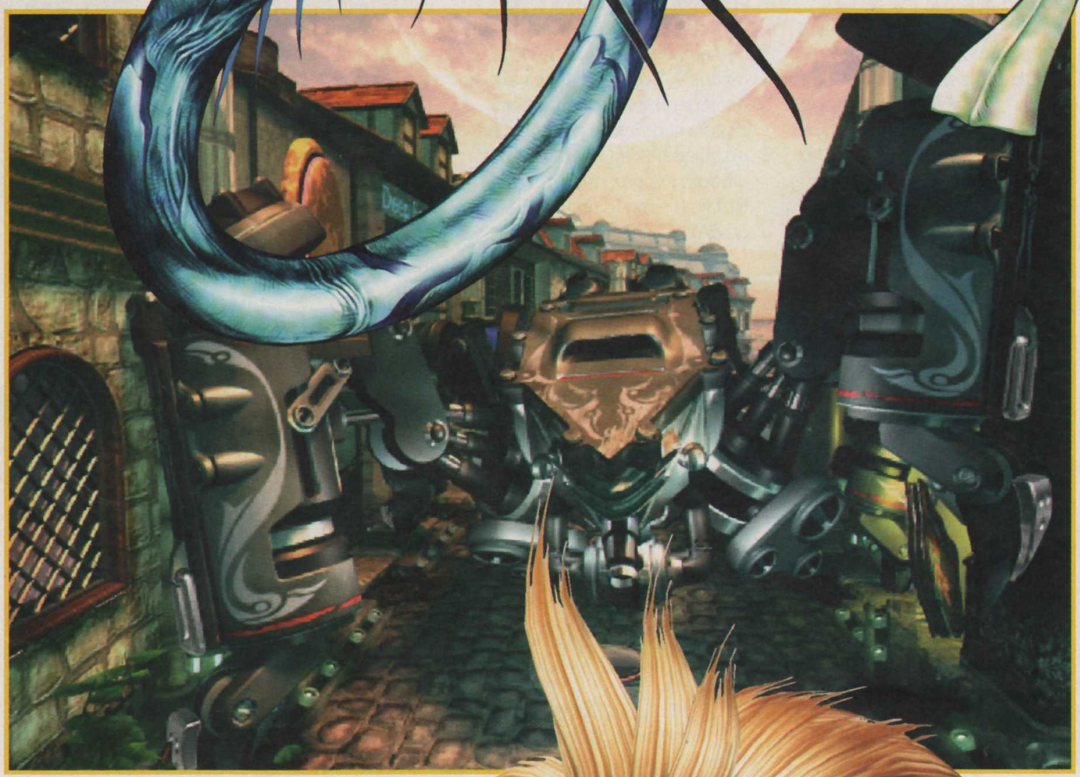
Les fans de Final Fantasy VII en bavent d'avance. Pour cette suite, Squaresoft a vu les choses en grand et n'a pas lésiné sur les changements. Tout d'abord, les héros ont tous changé. Exit Cloud, Aéris, Tifa, Red III et compagnie. Place à Squall, Rinoa, Zell, Irvine et Seifer. A la trappe les persos ratatinés jugés trop "enfantins", et bienvenue aux nouveaux héros aux proportions plus réalistes. Les corps, plus grands et plus fins, sont texturés et plus détaillés. Cet aspect plus "adulte", "occidental", a déclenché une vague de protestations de la part des fans de la première heure. Mais face à la qualité graphique de l'ensemble, ces critiques n'ont pas duré bien longtemps. Si bien que cet épisode a rencontré un immense succès au Japon, tout objet à l'effigie du jeu s'arrachant immédiatement entre les nombreux passionnés de la saga.

Plein les mirettes

D'abord, histoire de bien commencer, l'intro en images de synthèse en met plein la vue. Sur Playstation, il sera difficile de faire mieux, tellement la barre a été placée haut. En cours de partie, on s'extasie facilement devant la richesse des décors et le choix des couleurs. Les personnages évoluent dans leur environnement avec une aisance remarquable. L'histoire est bourrée de scènes cinématiques qui ponctuent chaque épisode clé du scénario, et des petites séquences s'insèrent ingénieusement dans le déroulement du jeu, prolongeant avec discrétion vos actions. Par exemple, quand vous vous baladez, le scrolling passe la main doucement à une séquence précalculée, avec un temps de chargement presque imperceptible.

Une suite à la hauteur

Derrière cette esthétique entièrement renouvelée, on retrouve le principe de jeu qui a fait le succès des titres précédents. Les phases d'exploration se font soit en 3D libre, soit dans des décors en 2D fixe. Quand vous rencontrez un monstre, l'action se transforme en combat, avec des menus à gérer, des attaques à sélectionner, des magies à préparer ou des objets à utiliser. On retrouve le système des jauges calculant le temps de réaction de chaque personnage. C'est un peu speed au départ, mais on s'habitue après quelques heures de jeu. Ceux qui ont déjà pratiqué FFVII ne seront donc pas dépaysés de ce côté. Ensuite, le scénario respecte la tradition de la série, avec un côté très sombre. Pour bien nous mettre dans l'ambiance, la scène d'introduction commence sur un champ de bataille, avec effusion de sang et lames qui s'entrechoquent. Et si vous parvenez à finir cette aventure magnifique, vous aurez le plaisir de savourer le générique de fin, interprété par Faye Wong, une chanteuse de Hong Kong qu'on a déjà aperçue dans le film "Chungking Express". Espérons seulement que l'adaptation française ne soit pas aussi pourrie que celle de l'épisode précédent...



VOYEZ COMME ON DANSE

A l'occasion de l'annonce de la Playstation 2, Sony a montré plusieurs démos pour impressionner la galerie. Final Fantasy VIII était de la partie. La vidéo mon trait une danse de deux héros : Squall et Rinoa. Voici deux images tirées de cette séquence étonnante.

ACCESSOIRES

■ **Rock n'Roll.** Le Shock n'Rock de Nyko (non, pas le chauve !) est à la fois une batterie de 10 heures d'autonomie, un vibreur, des haut-parleurs stéréo, un micro et un casque. Le tout pour un prix dérisoire, environ 180 F aux Etats-Unis.

■ **Ready to Rumble.** Suite à l'engouement récent pour les jeux de pêche, Mad Catz va sortir aux Etats-Unis une nouvelle canne à pêche vibrante pour N64. Un bout de fil imitera la traction du poisson sur la canne. Les boutons de la manette, ainsi que le moulinet, sont habilement placés sur le côté droit. Ça va mouiller sec !

■ **Portable pour sumo.** Si vous trouvez que la Game Boy est beaucoup trop petite et que vous avez du mal à la tenir avec vos grosses mains velues, le Power Grip de Pelican Accessories vous est destiné ! C'est une sorte de batterie (de 10 heures d'autonomie) avec deux grosses poignées latérales. Fini les ampoules douloureuses après 20 heures de Zelda DX. Prix aux USA : 20 $ (environ 120 F).

BIZNESS

■ **CODEMASTERS S'ACTIVE.** Codemasters a conclu un partenariat avec Activision pour distribuer ses jeux en Amérique du Nord. Activision bénéficie déjà d'un réseau de plus de 15 000 points de vente sur ce continent. Cet accord ouvre donc les portes du marché ricain à Codemasters, jusqu'ici principalement concentré sur l'Europe.

■ **INFOGRAMES AIME LE FOOT.** L'éditeur lyonnais est devenu le sponsor officiel de l'Olympique Lyonnais Tour. A l'issue de cette grande tournée en bus de l'équipe de foot de Lyon, vous pourrez découvrir le jeu UEFA Striker sur DC et PS. Ça se déroulera dans la région Rhône-Aples du 24 août au 6 octobre 99.

■ **INFOGRAMES ET COCA.** Du 1er septembre au 31 octobre, pour l'achat d'un pack de Coca-Cola, le client recevra un CD de démo de Heart of Darkness. Et pour accompagner cette opération originale, le CD des musiques du jeu devrait sortir sous peu.

■ **IGAME BOY.** Voici un exercice de style assez marrant de la part des créatifs américains qui bossent pour Nintendo. La nouvelle publicité pour la Game Boy Color parodie allégrement celle de l'iMac. Les consoles sont alignées en cercle exactement de la même façon que les Mac dans la pub d'Apple. Un clin d'œil plutôt sympa...

LES PREMIERES PHOTOS

Playstation 2

Juste avant le Tokyo Game Show, Sony a bien voulu lever le voile sur le mystère de la Playstation 2, lors d'une conférence de presse qui s'est tenue à Tokyo le 13 septembre à 16 h. Voici donc les premières photos de la console, histoire de vous faire baver un peu... Au Japon, Sony prévoit de mettre un million d'unités sur le marché dès la sortie de sa machine, repoussée au 4 mars 2000. Il faudra attendre l'été 2000 pour la trouver dans les autres pays d'Asie, et l'automne 2000 pour que l'Europe et les Etats-Unis soient servis. Tenez-vous bien, la Playstation 2 pourra lire les DVD vidéo, et Sony a confirmé la compatibilité avec les accessoires et les jeux de la première Playstation. La console sera livrée avec un Dual Shock 2 (la forme et les spécifications de ce futur pad restent encore secrètes), une carte mémoire nouvelle génération d'une capacité de 8 Mo et un CD de démo. Enfin, le prix de cette bête tournera aux alentours de 39 800 yen (soit environ 2 000 francs). Pour atteindre ce prix, Sony a dû faire des concessions au niveau de l'architecture interne de la machine, dont les spécifications ont légèrement été modifiées depuis la dernière annonce. La machine ne disposera pas de modem intégré, mais comme Phil Harrisson (directeur R&D SCEA) l'a annoncé, on pourra y brancher n'importe quel modem, grâce à la connectique très complète. Une connexion Ethernet permettra de se brancher facilement à un réseau, et même d'adjoindre un disque dur made in Sony à la console afin de stocker ses fichiers. 128 jeux sont en cours de développement et 84 jeux seront disponibles dans les jours suivant le lancement au Japon. Tekken Tag et Gran Turismo 2000 sont prévus pour le lancement (en tous cas, c'est ce qu'annonce officiellement Sony). La PS2 aurait déjà convaincu 89 développeurs, dont 46 américains et 27 européens. Encore un peu de patience !

SPÉCIFICATIONS

Dimensions
- Longueur : 301 mm
- Largeur : 178 mm
- Hauteur : 78 mm
- Poids : 2,1 kg

Processeur
128 bits "Emotion Engine" cadencé à 294,912 MHz, avec Direct RDRam de 32 Mo.

Processeur sonore
SPU2 à 48 voix (plus logiciel), mémoire de 2 Mo, compatible DTS.

Processeur graphique
"Graphic Synthesizer" cadencé 147,456 MHz, avec mémoire vidéo de 4 Mo VRam.

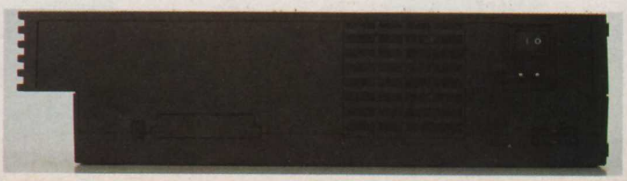
Processeur I/O
Playstation CPU + cadencé à 33,868 MHz ou 36,864 MHz (sélectionnable), mémoire de 2 Mo.

Lecteur CD-Rom 24x, DVD-Rom 4x

Pad : "Dual Shock" 2, 3 500 yen si vendu séparément (environ 175 francs).

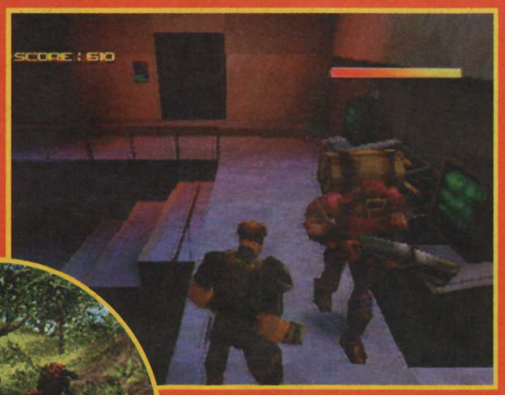
Carte mémoire
8 Mo, 3 500 yen si vendu séparément (environ 175 franc). Les transferts seront 250 fois plus rapides qu'avec l'ancienne carte.

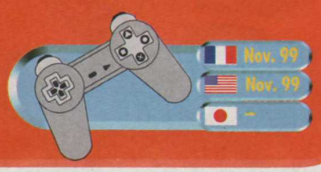
Connectique
- 2 ports manette
- 2 ports carte mémoire
- 1 sortie vidéo
- 1 sortie optique
- 2 ports USB
- 1 port i.Link (IEEE1394)
- 1 port PCMCIA type III



FIGHTING FORCE 2

On en sait enfin un peu plus sur cette suite du beat'em all d'Eidos. Vous n'incarnerez plus Hawk et ses potes, mais un simple soldat qui s'infiltre dans une base au début du jeu. La vue se rapprochera de celle de Tomb Raider, avec le héros vu de dos uniquement. On pourra sélectionner ses armes et les ranger. Enfin, l'aventure laissera une plus grande part à l'exploration. Pour l'instant, on ne sait toujours pas si le jeu sera jouable à deux simultanément.



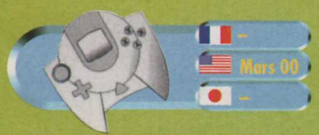


LES BONNES AFFAIRES

Échange Audi contre PS

Si vous lisez la presse magazine, vous avez sans doute remarqué cette publicité bien surprenante pour l'Audi S3. La marque a eu l'autorisation de Sony d'utiliser le nom "Playstation" pour sa campagne. Voici un extrait de ce que l'on peut donc lire : "C'est indéniable, vous ne possédez point cette fameuse console dont l'objet est de vous divertir. Seulement, vous êtes l'un des rares privilégiés à être assis sur l'un des sièges sport Recaro de la nouvelle Audi S3 d'une maniabilité admirable. [...] Tout le monde n'a pas la chance d'avoir une Playstation." Cela prouve au moins que la Playstation est passée dans les mœurs !

DRONE Z



DroneZ est un jeu d'action 3D qui se situe dans un univers proche de celui du film "Tron". Dans un futur incertain, la pollution a complètement dévasté la Terre, forçant les habitants à se réfugier sur Internet. Dans la vie, ils sont obligés de revêtir des combinaisons les protégeant des radiations mortelles. Les robots ont pris le dessus en s'emparant de toutes les sources d'énergie et de nourriture. Le jeu mélange blast et plates-formes, dans des décors aux couleurs psychédéliques. C'est fait par Zetha Games, et les effets visuels risquent bien de vous aveugler.

ÉCORCHURES

■ **Noms réformés.** Le changement de nom en cours de route est devenu monnaie courante dans le monde du jeu vidéo. Ainsi, Fear Factor de Eidos s'intitulera désormais Fear Effect, Dark Messiah d'Atlus se nommera Hell Knight, Blaze and Blade s'appellera Legend of Foresia, et, enfin, Rasetsu no Ken de Konami, devenu Soul of the Samouraï en américain, portera finalement le nom de Ronin Blade en France. Vous suivez toujours ?

■ **Calibre amerloc.** De nombreux bruits de couloir courent à propos de divers changements sur la version américaine, et donc européenne, de Soulcalibur sur DC. Les voix resteront japonaises, avec des sous-titres traduits sélectionnables. Le mode Internet ne serait plus là. Enfin, contrairement à la rumeur, la tenue d'Ivy ne sera pas censurée. Quant à la galerie d'images, on ne sait pas si elle sera complète.

■ **Marvel vs Capcom.** Comme d'habitude, Capcom va encore sortir une version différente de son jeu de baston du moment. Marvel vs Capcom EX Edition verra le jour sur Playstation en novembre. Hélas, comme dans Marvel vs Street Fighter sur la même console : les joueurs ne pourront changer de persos à volonté pendant un combat que s'ils ont choisi les mêmes au départ.

■ **Erratum.** Dans la rubrique Japon de C+ 91 du mois d'août 99, page 22, il fallait lire MaxFive dans la ligne "Editeur" pour le jeu Hoshigami.

■ **Erratum 2.0 le Retour.** Dans C+ 92 du mois de septembre 99, page 74, à propos des accessoires Game Boy de Guillemot, il fallait lire le prix de 129 francs au lieu de 170. Ce prix inclut une pochette, un adaptateur secteur, une loupe éclairante et des accus compatibles Game Boy Color et Pocket. Honnête !

STAR WARS

■ **Super Cagnotte !** Après 15 semaines d'exploitation, le film "Star Wars : la Menace fantôme" a accumulé pas moins de 419 423 967 dollars de recette aux Etats-Unis, soit près de 2,6 milliards de francs ! Hallucinant !

■ **Dollars toujours...** Avant même sa sortie aux Etats-Unis, le film "Star Wars" avait déjà rapporté, en contrats publicitaires et produits dérivés, près de 4 milliards de francs.

■ **Le Grand Bleu.** Pour cause d'effets spéciaux, près de 90% des scènes du film ont été tournées sur fond bleu, ce qui a provoqué la colère de certains acteurs. Pas facile en effet de se plonger dans son rôle devant un écran bleu.

■ **Ouvrez l'œil.** Dans la fameuse course de Pod, l'une des scènes phares du film, regardez attentivement la foule qui se dresse dans les tribunes lors de la présentation des pilotes. Des yeux avertis distingueront Bobba Fett et, ô surprise, E.T. en personne ! George Lucas s'est fait un petit plaisir très personnel.

■ **Web Wars.** "Star Wars" déchire les toiles de cinéma du monde entier mais aussi celles du web : pas moins de 800 000 sites répertoriés ! Mais le seul et unique site officiel c'est : www.starwars.com

STAR WARS EPISODE 1 - LA MENACE FANTOME

La Menace fantôme, un jeu

Le film le plus attendu de cette fin d'année, "Star Wars Episode 1 - La Menace fantôme", sera sur les écrans français le 13 octobre prochain. L'inévitable jeu vidéo tiré de ce film sortira sur Playstation le mois prochain, quelques mois seulement après une version PC très controversée.

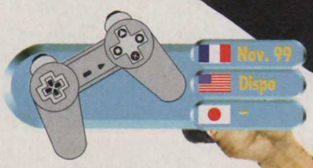
C'est paradoxal, mais quand une adaptation de film en jeu vidéo est disponible avant le film proprement dit, cela ne fait pas toujours le bonheur des éditeurs ! C'est ce qui est arrivé au jeu tiré du film "Star Wars Episode 1 - La Menace fantôme". Disponible sur PC depuis le mois de juin dernier, soit quatre mois avant la sortie du film en France, ce jeu a encaissé nombre de mauvaises critiques dans les magazines dédiés aux PC. Un conseil, voyez le film avant d'y jouer sur Playstation. Le jeu en suit pas à pas le scénario et en reprend les principales scènes.

Différents personnages

Sans vous dévoiler le scénario du jeu, et donc du film, sachez simplement que vous incarnez différents personnages en fonction des niveaux traversés : Ben Obiwan Kenobi, Qui-Gon Jin (son maître), la princesse Amidala ou le capitaine Panaka.

Si les personnages ont sensiblement les mêmes caractéristiques, ils se distinguent par leur armement : les Jedi utilisent, en plus des armes classiques, leur sabre laser et la Force pour repousser leurs adversaires. Les sabres laser s'avèrent très pratiques pour percer certains murs et pour détourner les tirs de blaster des robots de l'Empire. Le jeu, tout comme le film, commence dans le vaisseau de la Confédération pour se poursuivre dans les marécages de Naboo puis au palais de la princesse Amidala. Plus tard, ce sont des lieux célèbres comme Coruscant, Otoh, Gunga et Tatooine que vous visiterez.

bien réel

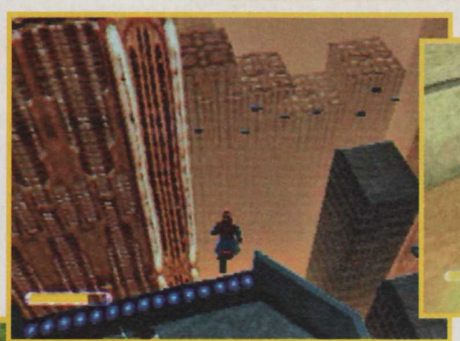


Le seul angle de caméra proposé est une vue à la troisième personne. Tout comme sur PC, elle s'avère peu pratique car elle ne permet pas de voir "loin" devant soi. Les graphismes, moins détaillés que dans la version PC, sont ici beaucoup plus pixélisés.

Les différents personnages peuvent courir, nager, sauter et utiliser différentes armes pour se sortir de situations difficiles.

Darth Maul en couve

Les troupes de l'Empire sont nom breuses et varient en fonction du niveau de difficulté choisi. Comme dans le film, le boss de fin n'est autre que Darth Maul (notre couverture), un seigneur de Sith aux ordres de l'Empereur. Terrifiant ! En guise de récompense, des images de synthèse, inspirées du film, viennent ponctuer les niveaux. Cerise sur le gâteau, cette version Playstation contient en piste bonus le making-of du film. Sympa, non ?



AU FIRMAMENT

■ **Darth is Dark.** Darth Sidious, plus connu sous le nom de l'Empereur, donne ici des instructions aux Neimoidians. Bien que l'on ne voit jamais son visage dans son intégralité, on peut se faire une idée de sa véritable identité à la fin du film, et de ce qu'il adviendra d'Anakin Skywalker dans l'épisode 2...

■ **Caprice idiot !** Des rumeurs sérieuses jouent à nous faire peur en racontant que Leonardo DiCaprio serait sur les rangs pour incarner le rôle d'Anakin Skywalker jeune adulte dans l'épisode 2 de "Star Wars". Franchement, vous y croyez vous ? Leonardo "gueule d'amour" en futur Darth Vader... Pourquoi pas "Panda chez les Ewoks" ?

■ **Les années laser.** Au début de "La Menace fantôme", Ben Obiwan Kenobi a un sabre laser de couleur rouge. Suite au combat contre Darth Maul, il récupère celui de Qui-Gon Jin, de couleur verte. Or, dans le premier épisode de la seconde trilogie, il est bleu... Pourquoi ? Comment ? Réponse dans l'épisode 2 !

■ **Piratage : le ratage.** Une semaine seulement après sa sortie aux Etats-Unis, "La Menace fantôme" était déjà disponible en copie sur Internet ! 1.2 Go de données en format vidéo CD de piètre qualité (filmé au caméscope dans une salle pourrie)... A Hong-Kong, on trouve également des copies du film sur DVD sous-titrées en chinois ! La menace n'est pas fantôme.

JAPONAISERIE

■ **Une bonne Grue.** Taito continue dans le délire et s'apprête à pondre pour les salles d'arcade japonaises, une simulation de grue de chantier ! Le jeu s'appellera Power Shovel Simulator, et le but sera de déplacer les matériaux de construction en dirigeant correctement un énorme bras mécanique. Port du casque obligatoire.

■ **Jamma Lammy.** Comme Enix l'a fait pour Bust a Groove, Sony va adapter son jeu de musique, Um Jammer Lammy, en borne d'arcade, sur System 12. Pour justifier la conversion, on trouvera quelques petits changements par rapport à la version Playstation.

■ **Guitare.** Namco continue à copier Konami. Son prochain jeu de musique sera Guitar & Drum, mélangeant comme son nom l'indique, guitare et batterie.

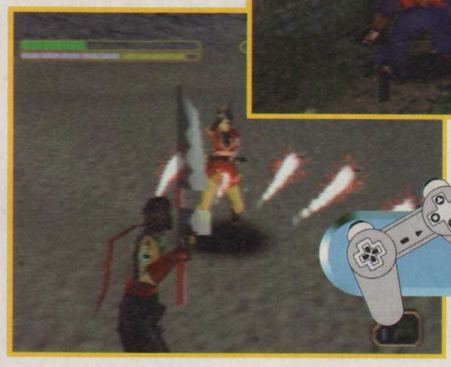
■ **Dragon Quest 7.** Enix garde littéralement le silence sur son dernier bébé. Cependant, le magazine "Playstation Weekly" nous apprend que des personnages tirés du Dragon Quest 6 (sur SFC) feront leur apparition tout au long du jeu. A part ça, le titre sera en 3D intégrale et les persos pourront dialoguer afin d'échanger des informations. Il sera possible d'embrigader des monstres.

■ **DDR Dam.** En novembre, Konami sortira une nouvelle version de son jeu de danse au Japon. La borne d'arcade mêlera karaoke et tapis de danse. Il sera possible d'y injecter plus de 20 000 chansons afin de satisfaire toutes les stars en herbe.

■ **Sonic again.** A l'occasion de la sortie de Sonic aux US et en Europe, le titre vedette de Sega pour la DC a été retravaillé, proposant une option de jeu sur Internet. Les Japonais ne seront pas lésés, puisqu'une version de mise à jour ressortira au Japon. Ainsi, chacun pourra participer au concours mondial des scores.

RONIN BLADE

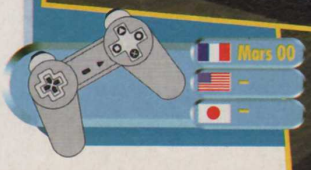
Lame fatale



Konami va enfin sortir en France son jeu d'action 3D déjà testé dans C+ 89 sous le nom de Rasetsu No Ken (94%).
Le scénario se situe dans le Japon médiéval, avec son lot de katanas, de shurikens et de ninjas. On y incarne soit un ronin (samouraï sans maître), soit une jolie guerrière en petite tenue (ben voyons !). Les premiers ennemis qui les attaquent ont l'air tout à fait humain, mais rapidement, une vague des zombies prend le relais. Dans la lignée de Metal Gear Solid, Ronin Blade est particulièrement soigné. La réalisation est époustouflante, et cela se voit surtout à travers l'animation bien fluide des persos. Ajoutez à ses qualités déjà nombreuses une bande-son fabuleuse, mélangeant sonorités nipponnes et rythmes plus occidentaux, et vous obtenez un des prochains gros hits de Konami.

COLIN MCRAE RALLY 2

De premier volet de ce fabuleux jeu de course s'est vendu à plus de 1,5 million d'exemplaires dans le monde. Il était donc logique que Codemasters sorte une suite, afin d'exploiter jusqu'à la moelle cette licence déjà juteuse. L'éditeur signe donc à nouveau avec le champion du monde écossais, Colin McRae. Cependant, notre pilote ne conduit plus la Subaru Impreza, devenue culte, puisqu'il a changé d'écurie entre-temps. Il est à présent au volant d'une Ford faux-cul... euh non, Focus... pour la saison 1999-2000. On nous promet davantage de polygones pour modéliser les véhicules (700 contre 400 dans le premier), avec de beaux reflets sur les carrosseries. A part cela, Guy Wilday, le producteur du jeu, annonce clairement que l'ensemble sera plus beau, tout en respectant la maniabilité de l'épisode précédent. A suivre de très près donc...



11 NOUVEAUX ULTIMA

BAYONNE - BLOIS - CHALONS s/ SAONE - CHAMBERY - METZ
FOUGÈRES - MURET - NICE - NIORT - SABLE s/ SARTRE - TROYES

LES STARS ARRIVENT CHEZ ULTIMA !

STAR WARS

wipEout

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Dreamcast™

LA DREAMCAST EST MAINTENANT DISPONIBLE, RENSEIGNEZ-VOUS.

* Voir conditions en magasins

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER

■ **PARIS et RÉGION PARISIENNE**

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT [1]/ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

■ **PROVINCE**

AIX EN PROVENCE 04 42 96 19 19
18, rue Paul Bert - 13100

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

NOUVEAU : BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

NOUVEAU : BLOIS
26, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON-SUR-SAONE
10, rue au Change - 71100

CHARTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poêle Percée - 28000

NOUVEAU : CHAMBERY
4, rue St Antoine - 73000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'Armes - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

NOUVEAU : FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NOUVEAU : NICE 04 93 06 00 20
93-95, rue de France - 06000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

NOUVEAU : SABLE S/-SARTRE 02 43 95 77 77
12, rue Gambetta - 72300

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

NOUVEAU : TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

■ **Bientôt : BORDEAUX - BRESSUIRE GRENOBLE - GUADELOUPE NARBONNE NEMOURS - RENNES - ST DIE - VIRE.**

Peter's Plane

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

ECTS 2000

VISITE GUIDÉE

■ **Prince Naseem.** Ce jeu de boxe de Codemasters sur PS sera orienté simulation. Les punchs droite et gauche sont contrôlés séparément. Une jauge montre qui a l'avantage. Quand vous recevez des coups, ou quand vous les ratez, elle descend. Quand vous frappez là où il faut, ou quand vous évitez les attaques, elle monte. Il sera possible de jouer jusqu'à huit. Sortie en décembre en France.

■ **Harvest Moon 64.** La suite sur N64 de ce jeu très original de la Snes arrivera peut-être sous nos latitudes. Le but reste le même : vous incarnez un petit fermier qui doit développer son exploitation. Il faudra soigner vos relations avec les autres villageois. Parallèlement, vous ne serez pas insensible aux charmes des femmes du coin. Gaffe à ne pas vexer leurs prétendants, qui pourraient devenir moins gentils à votre égard si vous courtisez leurs dulcinées...

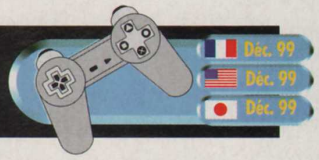
■ **Renegade Racers.** Prévu sur DC et PS, ce jeu de course de bateaux joue dans le registre délirant. Les 12 persos du jeu ont tous une tête à claque. Les courses sont au nombre de six, et il sera même possible de jouer jusqu'à huit. Ce titre d'Interplay est prévu en novembre en France.

Le pudding géant !

A l'occasion du salon de l'ECTS qui s'est déroulé à Londres du 5 au 7 septembre 99, nous avons déniché des nouveautés intéressantes. Voici celles qui nous ont le plus accrochés.

GRAN TURISMO 2

La chasse au permis



Après le succès phénoménal du premier épisode, GT2 s'apprête à faire son grand retour. La version présentée est beaucoup plus avancée, permettant de jouer avec plusieurs voitures. Dans la version finale, plus de 500 modèles de plus de 34 marques différentes (dont 20 européennes, 8 américaines et 6 japonaises), seront présents. 20 circuits seront disponibles, dont certains dans des conditions de rallye. Enfin, les permis passés dans GT1 (sauvegardés sur carte mémoire), vous dispenseront de passer les examens équivalents dans GT2.

TOCA WORLD TOURING CAR

Codemasters perpétue ses simulations de course. Le troisième Toca Touring Car a été annoncé lors du show. Pour l'instant, l'éditeur anglais n'a pu montrer que les premières photos. On n'en sait pas plus mais on suit bien sûr l'affaire de très près.

GALERIANS

Les mémoires d'une amnésique

Crave continue son bonhomme de chemin et distribuera prochainement ce jeu d'action 3D d'ASCII en France. Vous incarnez Rion, et vous vous réveillez un jour, avec des pouvoirs psychiques, mais victime d'une amnésie. Votre but sera donc de redécouvrir qui vous êtes. Bien sûr, il y aura plein d'événements mystérieux, vous plongeant dans une ambiance fantastique et angoissante.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

Ce jeu de blast de pad est de retour ! Si vous n'avez pas encore massacré toutes vos manettes avec le premier épisode, il est temps d'y remédier en participant aux épreuves d'athlétisme, selon un principe devenu culte. En gros : vous appuyez le plus vite possible sur les touches du pad pour faire une bonne performance. Ce second épisode sera tout en 3D, avec des graphismes plus élaborés. Les vrais sportifs y joueront avec le tapis de Dance Dance Revolution...

DIE HARD TRILOGY 2

Un dernier pour la route

John McClane est de retour ! La Fox met enfin le second épisode sur les rails. Le jeu se passera à Las Vegas et sera toujours divisé en trois parties : une partie action 3D à la Tomb Raider, une autre shoot avec un gun, et la dernière conduite en état d'ébriété. On pourra choisir entre le mode Scénario, qui impose un ordre dans ces épreuves, ou le mode Arcade, qui vous laisse le choix de la chronologie.

DRAGON'S BLOOD

Ce jeu d'action 3D d'Interplay sur Dreamcast se déroule à l'époque médiévale. La caméra se place derrière le perso. Vous incarnez soit un chevalier avec une grosse épée, soit une prêtresse, soit un magicien. Vous aurez le choix entre trois aventures. A la place de l'arsenal classique du guerrier, vous n'aurez droit qu'à quatre armes, qui évolueront avec l'expérience.

Ce monde est bien sûr infesté de monstres hideux et de boss effrayants à massacrer.

RAGOTS

■ **Le grand absent.** Sega était bel et bien absent de l'ECTS cette année. A une date si proche du lancement en Europe de la Dreamcast, cela paraît plus que surprenant. D'après les propos de M. Cecillon (le boss de Sega Europe) recueillis par le magazine anglais "CTW", Sega a préféré privilégier les opérations dans chaque pays, au lieu de mettre le pognon dans le salon. Les mauvaises langues penseront tout de suite aux sommes astronomiques consacrées au sponsoring des équipes de foot d'Arsenal et de Saint-Etienne. Sega s'est quand même rattrapé en organisant une soirée. Le big boss de Sega, Shoichiro Irimajiri, et deux acteurs d'"Austin Powers 2" s'étaient déplacés pour l'occasion : le nain méchant Mini-Moi (Verne Troyer) et la blonde explosive Felicity Bonnebez (Heather Graham).

■ **Miyamoto.** Il était là ! Le papa de Mario était à l'ECTS pour le grand bonheur de Gia. Il arborait fièrement un joli tee-shirt avec un pad N64 sur le ventre. A l'occasion de la conférence de presse Nintendo qui s'est tenue très tôt à l'hôtel Royal Garden, nous avons pu voir le génie manger, boire et bâiller. Incroyable !

DIVERS

■ **ECTS.** Ils étaient là, mais les infos ont été diffusées à doses homéopathiques. D'abord les suites : ISS Millenium et Castlevania 2 sur N64, Medievil 2 et Tombi 2. Ensuite les inédits : Furballs sur DC (voir C+89 pour les premières photos de ce jeu de plates-formes pour gamins), Arcatera sur DC (une intrigue criminelle médiévale), Vanishing Point (un jeu de course sur PS très prometteur), Space Debris et Star Ixiom sur PS, Team Buddies (avec des petits persos de type Lego), Teletubbies (adaptation sur PS du show télé) et Mulan (le DA Disney bientôt sur PS).

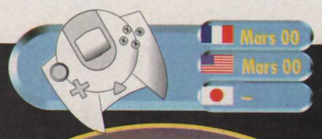
■ **Adaptations ECTS.** La Nintendo 64 sera gâtée avec Ridge Racer 64 (qui mélange les éléments des quatre volets du jeu de course de Namco), Daikatana 64 (Doom-like très attendu sur PC), Destruction Derby (le jeu de course destroy de Psynogsis) et Ready 2 Rumble (aussi prévu sur PS). Quant à la DC, la Fox a annoncé La Planète des singes et Acclaim a montré Shadowman.

■ **Star Wars Racer.** De source bien informée, Sega prépare une version arcade de la fameuse course du début du film. Le jeu tournerait sur Naomi mais, pour cause d'exclusivité, il ne pourrait sortir par la suite sur DC. Quant à la version PS, le projet a été définitivement abandonné.

■ **KO Kings.** La version 2000 du jeu de boxe d'EA Sports débarquera le mois prochain sur N64. Parmi les nouveautés on pourra créer son boxeur et s'entraîner dans un mode spécialement dédié.

DEADLY PURSUIT

Course poursuite



Dans ce jeu de course à la Driver, vous n'incarnez pas le truand, mais, pour une fois, le poulet. En tant que super flic, vous avez le droit avec votre partenaire, à des tas de caisses et à des armes à feu terrifiantes. Soixante-quinze missions vous attendent. Le jeu se déroulera exactement comme dans les reality-shows américains de poursuites de bandits en voitures, et s'inspirera des angles de caméra et des vues d'hélicoptère. Par contre, le jeu est fait par des Anglais, Teeny Weeny Games.

DEEP FIGHTER

Souvenez-vous de Treasure of the Deep de Namco. Le prochain jeu de Criterion se passera dans le même univers aquatique, à bord d'un sous-marin perfectionné, à la recherche de civilisations perdues. Bien sûr, les vaisseaux ennemis vous empêcheront de plonger comme vous le voulez. Votre but final : construire un navire géant, afin d'emmener votre peuple loin de ce monde hostile.

GRAND THEFT AUTO 2

La soif du Mal

La suite du jeu le plus scandaleux de la Playstation revient avec une réalisation bien plus soignée que dans le premier épisode. Les possibilités d'étancher votre soif du Mal seront encore plus larges. Vous incarnez un petit bandit, et votre but est de vous faire le plus de pognon, si possible, illégalement. Vous pourrez voler toutes les bagnoles et écraser des piétons au passage. Un des moyens les plus efficaces pour gagner votre vie est de rendre service à un des gangs de la ville (au risque de vous mettre à dos les autres gangs). Votre réputation augmentera et les contrats tomberont tout seuls. L'humour est bien noir, et les flaques de sang bien rouges. Un titre à ne pas rater !

RECYCLEWARE LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDÉO.

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX
RECYCLEZ-LES !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Adidas Power Soc.	79 F	Resident Evil	119 F	ODT	149 F
Tekken	79 F	Tomb Raider	119 F	Warkraft 2	149 F
Adidas P. Soc. 97	99 F	Tomb Raider 2	119 F	WLS' 98	149 F
Alien Trilogy	99 F	Colony Wars	129 F	Colony Wars 2	169 F
Boucliers de Quet.	99 F	Crash Bandicoot 2	129 F	Formula One 98	169 F
Com. & Conquer	99 F	Croc	129 F	Lucky Luke	169 F
Doom	99 F	Duke Nukem	129 F	Monaco Grand Prix	169 F
Fade to Black	99 F	FIFA En route...	129 F	OddWorld 2	169 F
ISS Pro	99 F	Final Fantazy	129 F	Resident Evil 2	169 F
Legacy of Kain	99 F	Formula One 97	129 F	Theme Hospital	199 F
Madden	99 F	Heart of Darkness	129 F	Toca 2	199 F
Need for Speed 2	99 F	Hercule	129 F	Bug's Life	219 F
Road Rash	99 F	Gran Turismo	129 F	Egypte	219 F
Rapid Racer	99 F	Nightmare Creat.	129 F	Ridge Racer 4	219 F
Soviet Strike	99 F	Oddworld	129 F	Spyro	219 F
Syndicate Wars	99 F	Soul Blade	129 F	Crash 3	229 F
Tekken 2	99 F	Tomb Raider 3	129 F	RType Delta	229 F
Alerte Rouge	119 F	Wipe Out 2097	129 F	Civilization 2	249 F
Crash Bandicoot	119 F	Adidas Power 98	139 F	Evil Zone	249 F
Die Hard Trilogy	119 F	Diablo	139 F	FIFA 99	249 F
G-Police	119 F	Cité des Enf. Perdus	149 F	Ko Kings Boxing	249 F
MicroMachine V3	119 F	Deathtrap Dung.	149 F	Populous	249 F
Pandemonium	119 F	Fighting Force	149 F	Rollcage	249 F
Rayman	119 F	Nuclear Strike	149 F	Tiger Woods	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* NINTENDO 64

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Mario 64	99 F	Nagano	149 F	F Zero	199 F
Extreme G	129 F	Diddy Kong	169 F	Golden Eyes	199 F
F1 Grand Prix	129 F	Mission Impossible	169 F	Mario Kart	199 F
Turok	129 F	Yoshi's Island	169 F	Snow Board Kids	199 F
Wave Race	129 F	1080°	199 F	Starwars	199 F
Lamborghini	139 F	Banjo Kazooie	199 F	V-Rally	199 F
ISS 64	149 F	Bomber Man Hero	199 F	NBA Live 99	269 F

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 31/10/99.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

PARIS PLACE DES INNOCENTS

PARIS 2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris - Tél. 01 42 36 25 42

REGION PARISIENNE

ANTONY 27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY C. Ccial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye-Souilly
Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2 C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2 C. Ccial Parly 2 - Niveau bas - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2 C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY C. Ccial Les Portes de Taverny - 95158 Taverny
Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES C. Ccial Carrefour - 38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension - 69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE 9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

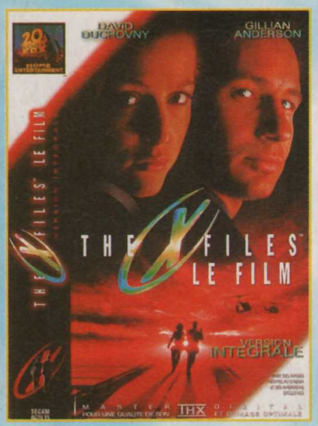
THIONVILLE C. Ccial Continent Geric-Thionville - 57100 Thionville
Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

X-FILES

■ **THE X-FILES : LE FILM.** Depuis 37 000 ans, un virus d'origine extraterrestre était enseveli dans un grotte du Texas. Ce fléau refait surface et pourrait bien détruire l'humanité. Mulder et Scully sont bien évidemment sur le coup. 60 millions de dollars de budget, de nombreux effets



spéciaux et de nouvelles révélations sur le complot... 118 minutes de suspense à consommer sans modération. PFC Vidéo, 150 F (VF et VOST). Version Intégrale.

■ **THE X-FILES – UN FILS.** La rentrée est décidément bien chargée : outre le retour des épisodes sur M6 et la sortie du film en vidéo, PFC Vidéo se lance dans de nouveaux concepts et propose un long métrage vidéo. "The X-Files – Un fils" lève le voile sur le projet secret du syndicat, sur la disparition de la sœur de Mulder, l'enlèvement de Scully, l'huile noire et... la véritable identité de l'homme à la cigarette. Une quatorzième vidéo des "X-Files" à ne pas manquer. Disponible à la vente le 29 septembre chez PFC Vidéo, 129 F (VF uniquement).

■ **THE X-FILES – 5E SAISON.** Il faudra patienter encore quelques semaines avant de pouvoir se procurer le coffret de l'intégralité de la 5e saison. La sortie du coffret, en édition limitée comme toujours, est prévue pour le 2 novembre prochain, et contient 5 K7 vidéo.

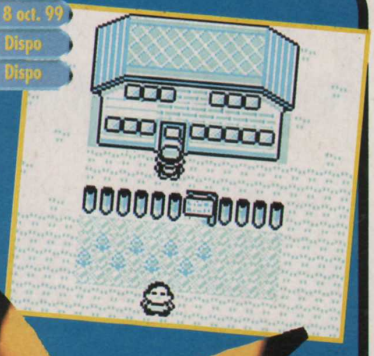
AUSTIN POWERS 2 - L'ESPION QUI M'A TIRÉE

Copuler n'est pas jouer

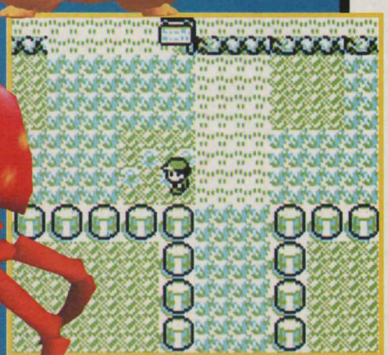
L'espion le plus groovy de la planète reviendra dans les salles de ciné le 27 octobre prochain. Toujours interprété par Mike Myers, notre espion à pattes d'éph est à nouveau confronté au terrible docteur Denfer (également interprété par Mike Myers). Grâce à sa machine à remonter le temps, Denfer parvient à dérober le "mojo" d'Austin. Et un Austin sans mojo, c'est un peu comme un Switch sans Balistos, un Panda sans mangas, un AHL sans docteur Mario...
Bien décidé à dominer le monde, le docteur Denfer, accompagné de son mini-clone, menace de détruire les grandes villes du monde si une forte somme d'argent ne lui est pas versée. Ce nouvel épisode des aventures d'Austin Powers est à 100 000 années-lumière du premier film et contient des scènes d'anthologie qui resteront à jamais dans l'histoire du cinéma.
On comprend mieux maintenant pourquoi ce film a dépassé en nombre d'entrées "Star Wars Episode 1 - La menace Fantôme" aux Etats-Unis. Pour la petite histoire, sachez que le mini-docteur Denfer (Verne Troyer) et la délicieuse Donna d'Errico ("Alerte à Malibu") participeront au lancement de la Dreamcast aux Etats-Unis.

POKÉMON

8 oct. 99
Dispo
Dispo



De grand événement de cette fin d'année sur Game Boy Color, c'est bien évidemment l'arrivée des Pokémon. Ce jeu vidéo, accrochez-vous bien à votre canapé, s'est déjà vendu à travers le monde à plus de 12 millions d'exemplaires ! Les Japonais se l'arrachent à coups de baguettes, les Américains se tirent dessus pour l'avoir... et les Français devront attendre le 8 octobre prochain ! En effet, le concept de ce jeu de rôles bien particulier est plus qu'original puisqu'il vous permet de capturer près de 150 petites créatures puis de les élever. En les entraînant correctement, elles deviendront capables de se mesurer à celles d'un autre joueur, via le câble de liaison. Les plus pacifistes procéderont à de simples échanges pour le simple plaisir de collectionner toutes les créatures du jeu. Avant de vous lancer dans cet élevage, méditez bien cette phrase du professeur Chen : "Pour entraîner des Pokémon, il faut les attraper. Pour collectionner des Pokémon, il faut les trouver". Un proverbe comme seuls les professeurs Chen savent les faire...

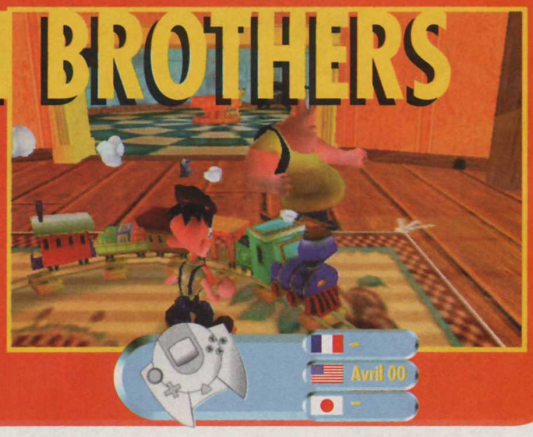


DUNE 2000

Épicerie fine

De jeu sur PC avait déjà fait des ravages en son temps. Voilà que Westwood va bientôt l'adapter sur Playstation. Il s'agira d'un jeu de stratégie en temps réel, qui ressemblera énormément à Command and Conquer. Ça se passera dans l'univers futuriste du film culte de David Lynch. Prévu pour l'année prochaine.

FLOIGAN BROTHERS



Derrière ce nom curieux se cache un jeu de plates-formes sur Dreamcast. Réalisé par Visual Concepts, le titre met en scène deux frères, Hoigal et Moigal. On ne sait pas grand-chose pour l'instant, mais voici une des premières photos de ce jeu, prévu pour avril 2000.

BOOMBOTS

Cling ! Clang !

Il s'agit d'un jeu de baston américain avec des robots. Le design de chaque tas de ferraille sort de l'ordinaire du genre, avec par exemple, des robots en forme de chien. Il y aura plein de coups spéciaux et chaque robot aura ses propres armes. Ce jeu est fait par Neverhood, qui avait déjà signé des titres novateurs comme Skullmonkeys.

ARMADA

Armada est un action-RPG de Metro3D. Le scénario oppose six tribus humaines à une bande d'extraterrestres belliqueux qui ont envahi la Terre. Votre personnage fera partie d'un des six clans. Le jeu intègre aussi des aspects stratégiques à la Starcraft, lui donnant plus de profondeur que la plupart des RPG classiques. On pourra aussi y jouer à quatre simultanément. Pas de date de sortie.

SOUL REAVER
(PlayStation)

www.boxman.fr BOX MAN

Plus de musique pour plus de monde.

www.boxman.fr

UNDERGROUND

■ **MSX Land.** Une nouvelle convention du MSX s'est tenue à Akihabara à Tokyo. Les fans de cet ordinateur légendaire étaient venus de tout le Japon. Résultat, on peut connecter son MSX à la

plupart des pads et joysticks du marché. On a aussi découvert une conversion non officielle de Dance Dance Revolution ! Le jeu réseau a aussi été dévoilé par le biais d'un clone de F-Zero (celui de la SFC).

■ **Cryptage.** Le Japon est traumatisé par les problèmes de sécurité pour les communications e-mail. Kenwood apporte sa solution. Avec un système de cryptage basé sur une carte à puce à enficher dans un lecteur relié à l'ordinateur. Les softs reconnaissent le code de la carte et décrypte les messages.

■ **Pirate de luxe.** Alors que tout le monde ne parle que d'action antipiratage, l'américain Smart & Friendly (sympa, le nom !) sort un graveur CD-RW 12x avec Easy-CD Creator 4 Deluxe, pour 3 000 francs seulement. Un problème ?

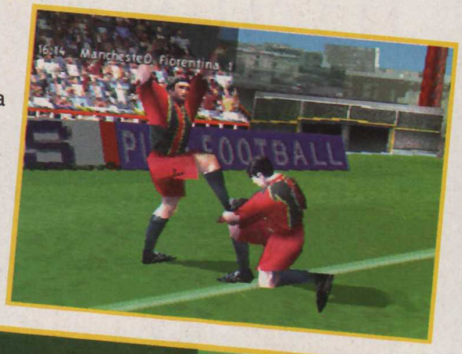
■ **Censeurs de France.** Estimant que certains jeux étaient trop violents (comme GTA et Resident Evil 2), Familles de France s'attaque maintenant à Quake 2 et Silent Hill. Le lobby voudrait les faire interdire aux moins de 18 ans. Pourtant, une étiquette déconseille clairement le jeu aux moins de 16 ans... Comment voulez-vous que les jeunes s'y retrouvent ?

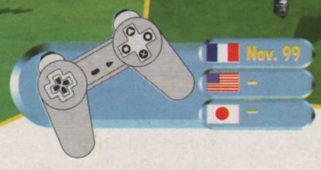
■ **L'invasion de la Dolphin.** ArtX, né d'un partenariat avec Nintendo, a mis au point une carte PC AGP, basée sur le processeur graphique de la Dolphin.

FIFA 2000

Le retour de la vengeance

Au programme de cette nouvelle mouture : des innovations annoncées comme révolutionnaires.
Ce FIFA 2000 veut être à la hauteur de l'événement que constitue le changement de millénaire. Des graphismes encore plus fins que dans les précédentes versions et une jouabilité très intuitive propulsent le jeu dans la catégorie des titres les plus accessibles du genre. La profondeur tactique et les aspects pointus de simulation pure, qui ont fait la renommée des Fifa, sont toujours exploités. La plupart des équipes nationales et des clubs sont présents, et les possibilités tactiques sont encore plus précises.
L'animation des joueurs a été particulièrement travaillée pour offrir un spectacle proche des retransmissions télévisées.
Les matchs se déroulent à un rythme haletant, tout en laissant la possibilité aux joueurs de réaliser des exploits la balle au pied. Les modes de jeu sont très complets et les tournois rivalisent de précision avec les nombreuses variantes de championnat. Au final, on compte nombre d'innovations taille, mais les fans de la série ne devraient pas être complètement déstabilisés. Les nouveautés et les nombreux enrichissements devraient, par contre, convertir nombre de détracteurs de la série des Fifa.

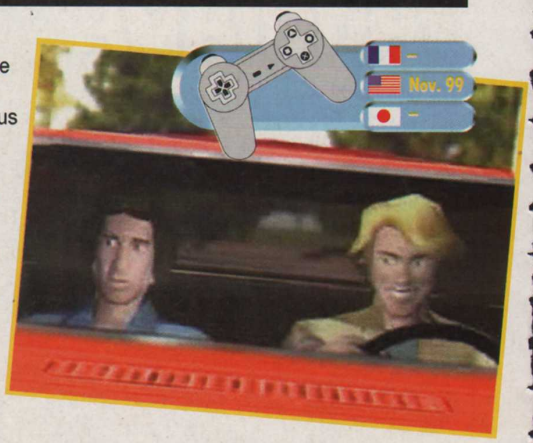




DUKE OF HAZZARD RACING FOR HOME

Shérif, fais-moi peur

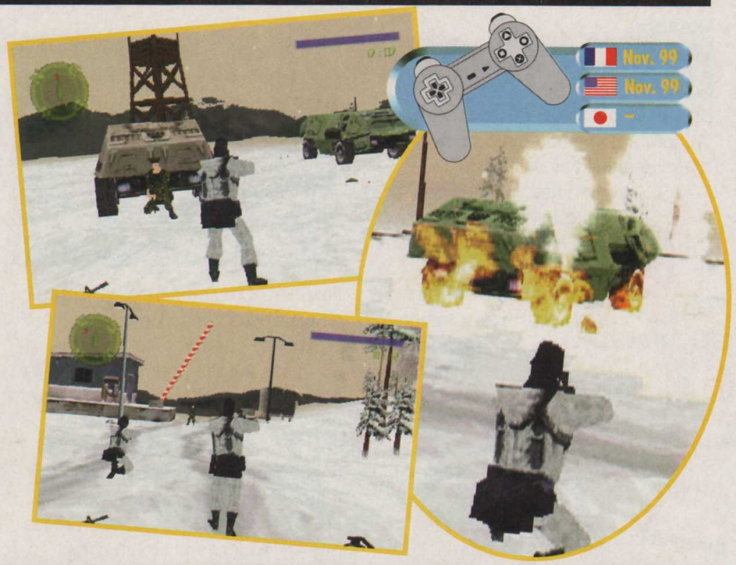
Qui n'a jamais zappé sur "Shérif, fais-moi peur", une vieille série télé toujours diffusée ? Bientôt, vous pourrez même y jouer ! Southpeak s'est mis en tête d'adapter cette série hautement ringarde, où vous jouerez Bo et Luke Duke.
Dans ce jeu de course, vous pourrez conduire la fameuse voiture orange des héros, vous devrez déjouer les plans diaboliques du shérif de Hazzard, le patelin de ploucs où vous sévirez.



SPEC OPS

Danger immédiat

Spec Ops est déjà un gros succès sur PC. Apprêtez-vous à l'accueillir bientôt sur Playstation. C'est Rune Craft qui s'est occupé de la conversion (ils ont déjà fait Risk). Au début, vous pouvez choisir entre cinq soldats amerlocs, super entraînés. Votre but est de remplir les missions que l'on vous confiera. A chaque fois, les cibles se trouveront dans les lieux bien conviviaux, comme la Bosnie, le Viêt-Nam et la Corée du Nord, pendant les périodes chaudes de l'Histoire.
Ce jeu d'action 3D avec le perso vu de dos laisse une grande part à la stratégie et à la discrétion. Cela ressemble un peu à Metal Gear Solid, et on ne va pas s'en plaindre...



MEDAL OF HONOR

Il faut sauver le soldat Ryan

L'action se passe pendant la seconde guerre mondiale. Vous êtes un espion américain, investi d'une mission confidentielle de la plus haute importance : vous devez dérober des documents secrets aux services de recherche allemands, sur le territoire de l'ennemi, à l'aide d'un commando mis à votre service. Réalisé par DreamWorks (la boîte de Spielberg), le jeu ne porte pas la licence du film "Save Private Ryan", avec Tom Hanks et Matt Damon, mais avouez que la ressemblance entre les scénarios est frappante.

MTV SPORTS : SNOWBOARDING

Ce nouveau jeu de snowboard est réalisé par l'équipe responsable de X-Games : Pro Boarders. Radical Entertainment a trouvé un autre éditeur, THQ, et cette demi-suite sera portée par la puissance de la chaîne musicale américaine, MTV. Ce sera aussi le premier d'une longue série de jeux dédiés au sport. On nous annonce déjà 46 tricks différents, avec possibilité de faire des Combos. Les épreuves se dérouleront dans quatre pays : les Etats-Unis, le Japon, la Norvège et la Nouvelle-Zélande. Enfin, on pourra choisir entre six surfeurs, et les marques partenaires seront K2, Forum et LibTech.

GRAND ÉCRAN

■ **Fun TV.** La chaîne câblée de la radio des jeunes a lancé une nouvelle émission consacrée aux jeux vidéo. Ça s'appelle Fun Player, ça passe en direct tous les mercredis à 19 h, et c'est bourré d'infos et de reportages.

■ **Récrékid's.** Ceux qui regardent TMC connaissent sûrement cette émission quotidienne pour les jeunes. Au programme, le dimanche matin entre 10 h et 12 h, des tests, des tips et des previews de jeux vidéo, le tout rythmé par des DA japonais, qui ont bizarrement disparu des chaînes hertziennes...

■ **Cin'Evil.** Resident Evil fera l'objet d'une adaptation cinéma. On suggère déjà des noms connus du 7e art, comme George Romero, réalisateur de "La Nuit des morts-vivants", Andrew Kevin Walker, scénariste de "Seven", et les acteurs Dolph Lundgren ("Universal Soldier") et Bill Pullman ("Independence Day"). Bien sûr, Capcom garde un droit de regard sur le script.

■ **South Park.** Accompagnant la sortie du film le 25 août, MCM On Line s'associe avec Warner Bros pour créer un site spécialement dédié au dessin animé. Nous avons particulièrement aimé la scène du bogue de Windows 98, où Bill Gates se fait flinguer.
www.mcm.net/southpark/

■ **Nouveau standard.** Matsushita, Toshiba (SmartMedia) et SanDisk (MultiMediaCard) se sont unis pour commercialiser leur nouveau standard de micro-carte Secure Digital (SD ; Eprom) pour le premier janvier 2000. La carte sera très petite, de forme carrée, en version 32 et 64 Mb dans un premier temps. On pourra y stocker des photos ou vidéos. En face, on trouve, isolés, Sony (Memory Stick), Hitachi et TDK. La partie semble déjà jouée... A quand une cartouche GB de 64 Mo ?

NIPPONERIE BIS

■ **SEGA CABLE.** Sega va procéder à un premier test dans une zone limitée dans Tokyo d'un réseau Internet par câble. Ledit réseau est mis en place par une alliance de sociétés de chemin de fer nippons, qui a fait courir les câbles le long des réseaux de train et métro. Le test va commencer le 30 octobre et s'étalera sur une période de trois mois. S'il est satisfaisant, cela placera Sega dans une position très confortable, avec des connexions bon marché, sans limite de temps et extrêmement rapides.

■ **WINGMAN.** Samsung se prépare à lancer en Asie le premier radio K7 CD MP3, appelé Wingo. La chose se présente sous la forme d'une station d'accueil, incluant un lecteur CD, et d'une prise de connexion PC. On peut y enficher un baladeur d'apparence anodine. L'ensemble permet de copier sur bande magnétique des CD mais aussi des musiques MP3 en provenance d'un ordinateur. On récupère le baladeur pour écouter ses musiques MP3 préférées partout.

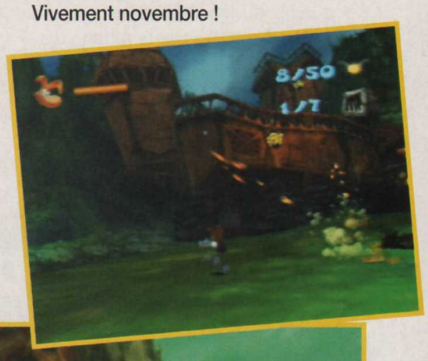
■ **ROBOT.** Nec se prépare à son tour à sortir un robot. A l'inverse de Sony, le géant nippon propose un desigfuturiste et des fonctions domestiques intéressantes bien que limitées : allumer et éteindre les appareils par liaison infrarouge (télé, lumière, chaîne hi-fi, etc.). Il fera aussi le petit ménage et la conversation. Glop !

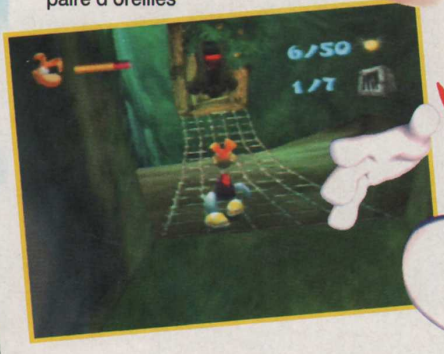
RAYMAN 2

Au sommet de sa forme

Le scénario de la partie est simple, Rayman part à la recherche d'une belle princesse perdue et devra passer par de nombreuses épreuves avant d'arriver à ces fins. Après quelques minutes, il est évident que les nintendomaniaques ne vont pas s'en remettre.

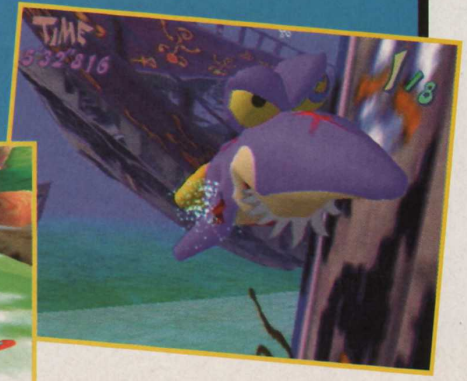
La trame de l'intrigue est l'occasion pour les développeurs de placer Rayman dans une série de situations toutes plus compliquées les unes que les autres. Il va falloir retrouver les lums perdus au travers des nombreux niveaux pour obtenir un maximum de points. Notre Rayman est au sommet de sa forme, il peut courir, sauter, s'agripper et voler grâce à une paire d'oreilles flexibles et rapides. Il devra se sortir de situations périlleuses, et les phases de combat réservent des surprises, même pour les joueurs les plus habiles. Les boss sont coriaces et ne vous laisseront que peu de liberté de vous promener dans cet univers féerique. Grâce à son poing fulgurant ou à des tirs très précis, notre héros doit se sortir des pièges que lui tendent ses adversaires. Les rencontres sont importantes et il faudra tenir compte des informations récoltées pour progresser régulièrement. Enfin, la réalisation du jeu est ébouriffante, et le Ram Pak fait des merveilles pour l'affichage des couleurs. Le niveau de détail est très élevé et l'animation est d'une fluidité exemplaire. La maniabilité semble être exempte de tout défaut. Vivement novembre !



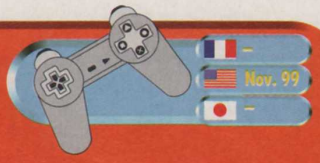


PEN PEN TRICELON

Une simulation de course de pingouins, il fallait y penser ! Déjà testé dans C+84 (85%), Pen Pen Tricelon était l'un des premiers jeux DC disponibles au Japon. Il s'agit d'une course délirante, sous forme de triathlon. Vous devez passer plusieurs épreuves, et finir premier, si possible en envoyant les autres dans le décor. Dans le désordre : il faudra courir sur la glace, glisser sur le ventre et nager dans l'eau glacée. Les parties à quatre risquent d'être endiablées. Un petit jeu sympa qui devrait faire le bonheur des soirées en Multijoueur.



MONKEY MAGIC



Sunsoft continue son bonhomme de chemin avec cette adaptation d'un dessin animé américain. Ce sera un soft de plates-formes, avec scrolling horizontal et objets modélisés en 3D. Le scénario mettra en scène un singe, sur cinq grands niveaux.

WORMS

Les envahisseurs !

Des sales vers de terre de Worms seront bientôt de retour. Personne ne pourra y échapper. Toutes les consoles seront envahies par cette espèce à abattre. Infogrames, qui a acquis cette licence auprès de Team 17, est bien décidé à amortir son investissement, en polluant toute la surface de la Terre. Sur N64 et Game Boy Color, ce sera Worms Armageddon, proche de l'esprit original du titre. Le jeu ressemblera à un jeu de stratégie en temps réel, un peu comme Lemmings, dont les héros sont des lombrics qui utilisent des armes folles. Sur Playstation, on aura droit à Worms Pinball qui, comme son nom l'indique, sera un jeu de flipper. On trouvera plein de tables cachées, et il sera possible de jouer à quatre.

Worms Pinball sur Playstation.

Worms Armageddon sur Game Boy Color.

Worms Armageddon sur N64.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Dans la grande tradition des action-RPG, ce titre est déjà bien connu des joueurs sur PC. Cet épisode vous place dans la peau de Drake, un mercenaire dont le but est de venger sa famille, exterminée par le chef d'une armée diabolique. Le jeu ressemble à un Tomb Raider où à un Deathtrap Dungeon, avec le perso vu de dos. Il est composé de quinze niveaux, et le héros se sert d'une épée pour trucider les monstres fantastiques peuplant ce monde d'elfes. Le jeu est réalisé par 3DO, et s'approche de l'esprit de Golden Axe, mais en 3D.

NIPPONERIE TER

■ **Sakura Taisen Colums 2.** Prévu d'abord sur Naomi puis sur Dreamcast, cette suite est en route et déjà assez avancée aux dires de Sega. On rappelle que le premier volet était sorti sur ST-V puis sur Saturn. Ce n'est autre que le légendaire Columns, revu à la sauce Sakura Taisen. De nombreux petits jeux ont aussi été intégrés pour satisfaire les fans de la saga.

■ **Ventes DC.** Dès leur première semaine au Japon : Sega Rally 2 (192 000 unités), Sonic Adventure (167 000), The House of the Dead 2 (99 000), Virtua Fighter 3 tb (95 000), Shutoko Battle (65 000), Power Stone (62 000), Evolution (61 000).

■ **Sorties du 2 au 15 aout :**
1/ SD Gundam Generation 0 (Bandai, PS) : 300 000 unités.
2/ Soulcalibur (Namco, DC) : 220 000 unités.
3/ Let's make a baseball Team (Sega, DC) : 120 000 unités.
4/ Mario Golf GB (Nintendo, GBC) : 93 000 unités.

Les progressions :
1/ Mina no Golf (SCEI, PS) : + 230 000 (total : 500 000).
2/ Powerful Pro Baseball '99 (Konami, PS) : + 120 000 (total : 540 000).
3/ Dokodemo Issho (SCEI, PS) : + 82 000 (total : 198 000).
4/ Dual Monsters 2 (Konami, GBC) : + 74 000 (total : 700 000).
5/ Seaman (Vivarium, DC) : + 55 000 (total : 150 000).

Les vieux de la vieille :
1/ Dance Dance Revolution (Konami, PS) : + 45 000 (total : 1 M).
2/ Smash Brothers (Nintendo, N64) : + 32 000 (total : 1,1 M).
3/ Pokemon Stadium 2 (Nintendo, N64) : + 28 000 (total : 550 000).

BUSINESS

■ **Final Eidos.** On le sait depuis longtemps, Eidos s'entend bien avec Squaresoft. L'éditeur de Tomb Raider distribuera la version PC de Final Fantasy VIII en Europe (et donc en France) et en Australie.

■ **Elixir Eidos.** L'éditeur de Lara Croft vient de prendre 5 % de participation dans le studio de développement Elixir, pour environ 5,5 millions de francs. Pour la petite histoire, la tête de proue d'Elixir n'est autre que le talentueux Demis Hassabis, co-créateur de Theme Park, qui a commencé sa carrière à 16 ans chez Bullfrog. On comprend mieux l'enthousiasme d'Eidos...

■ **Allez Valenciennes !** Cette ville très active s'apprête à lancer "Les Rencontres européennes de la jeune création numérique". Le but est de présenter les technologies de demain au grand public. Présentation d'entreprises et de formations, concours de jeux vidéo, ateliers de création, cybercafé et débats sont au programme. La manifestation se déroulera du 24 au 27 novembre.

■ **Sega Music.** Pour la promotion de la DC, Sega s'est allié aux Etats-Unis avec la chaîne musicale MTV .

■ **Sony is foot.** Sony est devenu le sponsor officiel de l'Euro 2000 de football .

■ **Sega ne Crave pas.** L'éditeur Crave vient d'avouer son désir de développer sur DC.

■ **Fringues de tueur.** En Europe, Crave s'est mis d'accord avec la marque de vêtements et de lunettes adorée des skaters, Killer Loop, pour lancer sous le même nom une ligne dédiée à son nouveau jeu.

■ **Star Pepsi.** Pepsi a multiplié ses ventes par sept, passant devant Coca au Japon. C'est l'effet Star Wars.

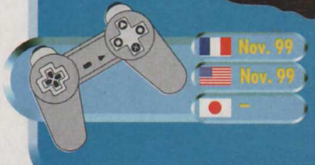
SLAVE ZERO

Tout en finesse

Dnfogrames a racheté récemment l'américain Accolade. Slave Zero, un de leurs projets en cours sur PC, arrivera donc bientôt sur Dreamcast. Il s'agit d'un jeu de "shoote-moi-tout" très fin, comme AHL les aime, avec le perso vu de dos. Mis à part ça, tout est similaire à un Doom-like.
Quelques petites touches d'originalité viennent agrémenter ce titre à l'aspect très bourrin. D'abord, vous incarnez un robot de 25 mètres de haut, dans une immense ville du futur. Comme King Kong, vous pourrez grimper aux immeubles, marcher sur les autoroutes, et surtout, saisir des objets qui traînent (des poteaux électriques ou carrément des humains), pour les balancer sur les ennemis. Le jeu se compose de seize missions, et fait furieusement penser à Mechwarrior. L'action ne laisse aucun temps mort, ayant pour prétexte un scénario à deux balles vous obligeant à tout blaster autour de vous. Bref, de la dentelle bretonne dans la pure tradition...

DEMOLITION RACER

Pour perpétuer la tradition de Demolition Derby, Accolade nous prépare un jeu du même genre, répondant au doux nom de Demolition Racer. Après avoir choisi une des huit voitures (qui vont du coupé sport, à la Cadillac rose, en passant par le corbillard ou le gros van), vous participerez à des courses violentes et agressives. La position à l'arrivée compte autant que les dommages infligés aux seize autres concurrents. Pour accentuer cet aspect bien speed, la musique vous en met plein les narines, avec des groupes comme Fear Factory, Junkie XL et Empirion. L'animation, très rapide, assure, même en mode 2 joueurs. Enfin, vous trouverez tout un tas de modes originaux, comme le Chicken (où vous roulez à contresens), le Suicide (où vous devrez détruire votre voiture) et le Last Man Standing (où le but est de survivre le plus longtemps possible).



ARCADE/SEGA

Les nouveautés sur Naomi

Outrigger

Mélange de Doom et Tomb Raider, Outrigger se joue à quatre en simultané. Réalisé par le père de Fighting Vipers, ce titre Naomi s'annonce hallucinant !

Spawn

Second titre de Capcom sur la Naomi, ce Tomb Raider-like offre une action très soutenue. Le perso peut utiliser plein d'armes! Il sera possible de jouer en réseau en reliant des bornes.

Toyfighter

Comme il fallait un jeu de combat Naomi par Sega, voici Toyfighter, un jeu avec des jouets. Sega veut-il profiter de la sortie du prochain "Toy Story" ? Suite le mois prochain.

LE MONDE DES BLEUS

Le jeu officiel des champions du monde s'apprête à débarquer en novembre sur Playstation. La présentation est l'occasion de retrouver les exploits de nos héros de l'an dernier. Le générique est impressionnant, toutes les principales équipes nationales sont présentes. Les plus grands clubs sont également de la partie. Le point fort de ce soft réside dans le nombre incroyable de modes de jeu. Tous les tournois et les championnats majeurs de la planète sont disponibles. L'environnement visuel est soignée et les options, en nombre conséquent, indiquent clairement l'orientation simulation du soft. S'agit-il de l'ultime jeu de foot sur Playstation, réponse en novembre.

PUBLICITÉ

La Dreamcast aux USA

Pour le lancement de la Dreamcast aux Etats-Unis, Sega se démène. Pour l'occasion, un spot de pub est diffusé actuellement sur les écrans américains. Voici une image de cette vidéo, avec plein de persos de l'univers de la Dreamcast qui font la fête. On peut reconnaître Afro Thunder, Tails et le bon docteur Robotnik.

POT AU FEU

■ **F355.** En arcade, Ferrari 355 Challenge fonctionne avec 3 cartes Naomi. Sega vient d'annoncer l'adaptation sur Dreamcast. Le jeu devrait être aussi réussi avec peut-être une légère différence graphique. Wait and see...

■ **Legend of Dragoon.** Sony a annoncé son nouveau RPG qui balaiera tout sur son passage. Il ressemblera à Final Fantasy, avec plein de scènes cinématiques. Plus de 100 personnes ont travaillé dessus pendant trois ans. Le jeu sera montré lors du Tokyo Game Show. Prévu au Japon en décembre, sur quatre CD et sur Playstation.

■ **Game Boy.** Les sorties sur la portable de Nintendo se font toujours plus nombreuses. Voici une petite liste de ce qui vous attend dans les prochains mois. Dragon Quest Monsters, Gex 3, Godzilla, Magical Tetris Challenge, Knockout Kings, Test Drive 6, Déjà Vu & Déjà Vu II, Worm Armageddon, Ballistic, Fourmiz, Mr. Nutz, Toy Story 2, les Razmokets, Space Station Silicon Valley, Babe, Supreme Snowboarding et Ronaldo V-football.

■ **Soul Reaver 3.** Après Blood Omen et Soul Reaver, Eidos et Crystal Dynamics projettent de sortir le troisième volet de la série. Il devrait s'appeler The Rise of Raziel, et voir le jour sur Playstation 2.

■ **Le retour de Jim.** Dave Perry, le big boss de Shiny Entertainment, a récemment annoncé que Earthworm Jim allait faire son retour, en 2D, sur Game Boy Color. Voilà une nouvelle très ... "grooovvyyyy" !

■ **Viewpoint 2064.** Konami vient d'annoncer qu'à partir du mois de novembre Nintendo possédera les droits du très célèbre shoot Viewpoint. Les suites ne vont pas tarder à débarquer en masse.

MIXTURE

■ **Enfoirés.** Micromachines va bientôt revenir, mais sans véhicules ! Les concurrents seront des bipèdes déformés, appelés "Little Bastards", et qui investiront l'univers des Micromachines. Pendant ce temps, Infogrames s'apprête à sortir les premier et deuxième volets de la série sur GB.

■ **Supercross.** EA va sortir pour novembre une nouvelle simulation de supercross. Vingt-cinq des plus grands champions de la discipline seront modélisés

pour l'occasion, dont Mike Metzger et Brian Deegan. Le jeu sera essentiellement orienté freestyle.

■ **Tokimeki Memorial 2.** Avec cette suite du jeu de dragues de Konami, rien ne change, si ce n'est un nouveau système vocal qui reproduit le nom du joueur de manière extrêmement naturelle. Imaginez une armée de jeunes lycéennes qui vous appellent par votre petit nom d'une voix suave et totalement humaine ?

■ **Panzer Front.** Prévu sur PS et DC, ASCII vous propose de reproduire les plus grandes batailles de chars de la Seconde Guerre mondiale. Sur DC le réseau sera mis à contribution.

■ **Tchou tchou !** Densha De Go, la simulation de train de Taito qui a rendu fous les Japs, arrive sur Dreamcast !

MARIO GOLF GAME BOY COLOR

Travailler c'est trop dur...

Après une version N64 fabuleuse, Mario Golf débarque sur GBC. Cette mouture s'apparentera au genre Golf-RPG. Le soft sera compatible avec le GB 64 Pak afin que vous puissiez transférer les données de votre golfeur sur la version N64 du jeu. Bien sûr, le mode RPG ne sera qu'une option. La publicité transporte le spectateur dans le quotidien d'un salarié japonais. Son côté poétique ne l'empêche pas d'être très drôle.

LES SCHTROUMPFS

Après un succès respectable sur Game Boy, les lutins bleus de Peyo vont investir la Playstation. Il était temps, quand on sait que les Schtroumpfs avaient déjà rapporté plein de pognon à Infogrames à l'époque de la Snes. Comme on s'y attendait, ce sera un jeu de plates-formes traditionnel, avec des persos modélisés en 3D, où l'on croisera Gargamel et la Schtroumpfette. Le jeu s'adressera essentiellement aux plus jeunes (aux environs de 4 ans).
Les couleurs seront chatoyantes, les actions simples, sans aucune violence, tout cela aidant l'éveil des enfants, et devant participer au bonheur des parents.
C'est-y pas mignon...

XENA : WARRIOR PRINCESS

Initialement développé sous la bannière d'Universal, Xena : Warrior Princess est finalement passé chez Electronic Arts.

Ce jeu, tiré de la série télé, vous met dans la peau de la guerrière préférée des Américains, dans un jeu d'action 3D. Elle pourra utiliser une épée pour corriger les gros dégueulasses, et surtout, elle pourra frapper à distance grâce à son frisbee, magique et ringard. Le jeu ressemble par bien des aspects à Tomb Raider, car l'héroïne, comme Lara, est vue de dos. Surtout, son esprit s'approche des beat'em all en 3D, et certains niveaux demanderont beaucoup de discrétion, un peu comme dans Tenchu.

WU-TANG : SHAOLIN STYLE

Soja au Cola

Pour ceux qui ne connaîtraient pas, Wu-Tang Clan est un groupe de rap à la mode, qui remporte un franc succès aux Etats-Unis. Activision s'est donc empressé de réaliser un jeu utilisant leur nom. Il s'agira de baston très inspirée de la philosophie du temple bouddhiste Shaolin (on ne rit pas !). On pourra se taper dessus à quatre simultanément, chacun prenant un des neuf membres du groupe.
Bien sûr, le Wu-Tang Clan sera responsable de la bande-son du jeu, cela va de soi...
Mais où vont-ils chercher tout ça ?

ZE TOP DES LECTEURS

Ce mois-ci, marque le grand retour du Top des lecteurs ! Après des vacances mouvementées, voici les derniers résultats de vos votes. Parmi les plus attendus, FFVIII tient toujours le haut du pavé. On remarque l'entrée directe de Metal Gear Solid Integral, en deuxième position, qui prouve une fois de plus que vous êtes complètement accros à Solid Snake. D'ailleurs, Metal Gear Solid est toujours dans les Tops. Chose surprenante, deux jeux de foot sont aussi en tête du classement. Enfin, dans les Flops, Zelda et Gran Turismo continuent de créer la surprise. Ce sont pourtant deux jeux unanimement reconnus par la rédaction. Doit-on y voir un effet de "rébellion" ?

TOP
Zelda 64 (N64)
Metal Gear Solid (PS)
Fifa 99 (PS)
Driver (PS)
ISS 98 (N64)

FLOP
Zelda (N64)
Astérix (PS)
Gran Turismo (PS)
Tomb Raider 3 (PS)
Dreams (PS)

MOST WANTED
Final Fantasy VIII (PS)
Metal Gear Solid Integral (PS)
Perfect Dark (N64)
WipEout 3 (PS)
Ace Combat 3 (PS)

• Pour voter, c'est très simple, tapez sur votre Minitel : 3615 TCPlus (2,23 F/min).

MIXTURE 2.0

■ **SNK vs Capcom.** Prévu pour le 28 octobre sur Neo Geo Pocket, il sera proposé en deux versions : pour fans de SNK et pour ceux de Capcom. Bien sûr, chaque version contiendra les stars de la marque correspondante. Le jeu se présente sous la forme d'un jeu de cartes à la Pokemon Card Battle. On comptera près de 300 persos en tout. On peut gagner de nouvelles cartes en combattant contre un ami possédant une version différente ou en effectuant du Trading Card. Le jeu gérera l'extension de communication radio. C'est le premier titre d'une trilogie dont le second épisode sera un vrai jeu de combat sur Naomi (puis sur DC). Tout le monde s'attend à de grosses ventes.

■ **Track'n Field.** Les Jeux olympiques débutant dans quelques mois, Konami revient avec International Track & Field sur GBC. Espérons que la petite portable sera assez solide pour supporter les martèlements des joueurs en quête de record...

■ **Sauriens.** Dino Crisis, le jeu d'horreur avec plein de dinosaures de Capcom (testé dans C+91, 93%), va sortir en officiel le mois prochain. Avec Silent Hill et tous les Resident Evil, on aura de quoi se faire peur !

Battlezone. Ce jeu de guerre oppose les Ricains et les Russes sur la Lune. Cette conversion du jeu PC sera un mélange de stratégie et de shoote-moi-tout. Crave annonce déjà des modes de jeux et des niveaux supplémentaires pour cette version N64.

MANGAMANIAC

■ **City Hunter 35.** C'est donc la fin des aventures de Kaori et Ryo, une série qui, même si elle s'essouffle par moments et se répète un peu trop, reste à lire absolument.

■ **Berserk.** Le manga était sorti en français il y a assez longtemps, et la série télé est disponible en Laser Disc. Imaginez Ken (de Hokuto no Ken) avec une énorme épée-lance, et vous aurez une bonne idée du contenu de cette série !

■ **Fulio.** Les "fulios" sont des lycéens loubards très typés. Plusieurs mangas très populaires leur sont consacrés comme "Be Bop Highschool", "Rockedenashi Blues"...

■ **Sailor Moon.** Le grand livre de "Sailor Moon" vient de sortir. Cet art-book, compile un bon paquet d'illustrations couleurs. Un investissement indispensable pour les fans de ce manga.

■ **Lodoss.** Une série télé de Lodoss est sortie au Japon,. Elle disponible en L.D. Par contre, elle est particulièrement nulle, exception faite du générique. C'est navrant.

HOKUTO NO KEN 2

Un survivant résiste

Ken le survivant avait défrayé la chronique lors de son passage à la télé sur TF1, il y a déjà un bon paquet d'années. Cette série avait entraîné une sacrée polémique sur la violence dans les dessins animés japonais. Malgré des coupes sauvages et un doublage parfois ridicule, elle avait tout de même remporté un franc succès. La Toei a eu la bonne idée de nous offrir en cassette vidéo la seconde série, en version originale sous-titrée. Depuis les quelques épisodes sortis il y a longtemps en version italienne, les protagonistes ont pris un sacré coup de vieux. On devine qu'il a dû s'écouler une bonne dizaine d'années. Ken s'était exilé quelque temps avec Julia, mais cette dernière est morte. Le monde a encore besoin de lui puisqu'un nouveau tyran sévit sur la Terre. Une suite est à voir absolument. Les nostalgiques se régaleront !

Auteur : Nobuo Hara.
Editeur : Toei Animation.

CARD CAPTOR

Dmaginez une rencontre entre les cartes Magic et les "Magical Girls", et vous aurez une idée de ce qu'est "Card Captor". La petite Sakura, une héroïne assez classique, pleine de vie, douée en sport, irritable... a ouvert un vieux livre, dont il est sorti une sorte de peluche toute marrante. Sakura doit récupérer les cartes qui étaient dans le livre de manière à utiliser leur puissante magie. Ce manga commence de manière assez classique, mais on y retrouve un peu de la fraîcheur de "Rayearth". C'est mignon, relativement rigolo, et cela se laisse lire. Cela dit, il vaut mieux se méfier des mangas de Clamp, qui commencent toujours bien, mais s'essoufflent généralement vers la fin. Enfin, ne nous laissons pas aller à des pensées pessimistes, "Card Captor" s'annonce comme une série toute mignonne, un peu enfantine, mais à voir. Notez que, comme "Magic Knight Rayearth", ce manga est aussi un jeu, développé sur Game Boy Couleur.

Auteur : Studio Clamp
Editeur : Manga Player

DRAGON QUEST FLY

La fin d'une épopée

Ce 37e manga marque déjà la fin de "Fly". Ce qui est appréciable dans cette série, c'est que, contrairement à beaucoup d'autres, les second rôles y sont vraiment très développés. Un personnage, comme Poppu, le magicien, qui au début de la série est un peu nigaud et peureux, se révèle très attachant et devient plus qu'un simple faire-valoir. Avec le temps, il progresse pour devenir un des personnages les plus puissants. Fly rencontre dans cette série un grand nombre de héros, qui ne disparaissent pas aussitôt apparus mais finissent au contraire par constituer un univers spécifique, le monde de Dragon Quest. Bref, la série vaut largement le détour, d'autant qu'elle bénéficie d'un dessin agréable, et assez fouillé. On vous laisse découvrir son dénouement, tout simplement épique.

Auteur : Yuji Horii
Editeur : J'ai lu

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Avec le volume 19 de "Saint Seiya", on aborde une partie inédite qui n'avait jamais été adaptée en série télé : la longue bataille contre Hadès !
On s'était toujours demandé pourquoi les chevaliers d'or ne bougeaient jamais et laissaient les pauvres chevaliers de bronze se charger des batailles.
Aujourd'hui, nous avons la réponse : ils redoutaient le combat ultime et devaient protéger le sanctuaire à tout prix. Mais Hadès va ressusciter d'anciens chevaliers d'or, morts lors de la bataille du sanctuaire, et leur ordonner de trancher la tête d'Athéna...
Ne ratez surtout pas ce volume et ceux qui suivront : pour l'instant, on entrevoit à peine les spectres d'Hadès.
Auteur : Kurumada
Editeur : Kana

YU YU HAKUSHO

Démoniaque

Avec ce 17e volume, la série prend un tournant décisif. C'en est fini de Yusuke Urameshi, détective combattant pour les forces du Bien, on apprend qu'il est le rejeton d'un des démons les plus puissants du monde des Ténèbres. Il va du reste s'y exiler, car sa présence sur Terre est devenue indésirable. Il retrouvera son père et, comme vous vous en doutez, il s'entraîner durement.

Ses amis ne seront pas en reste : Hieï et Kurumav vont s'allier à l'un des deux autres démons en conflit.
"Yu Yu Hakusho" finalement ne s'essouffle pas trop, malgré l'enchaînement répétitif des combats.
Auteur :Yoshihiro Togashi
Editeur : Kana

YU-GI-OH

Le duel que mène le héros contre les deux frères possédés par le démon du jeu touche à son terme. Une nouvelle fois, il va va devoir retourner des situations inextricables. "Yu-Gi-Oh" est un manga assez simple d'un point de vue graphique et qui se lit très facilement tant il est distrayant. D'autant qu'il y a quelques très bonnes idées de temps en temps. Bref, à suivre de près.
Auteur : Kazuki Takahashi Editeur : Kana

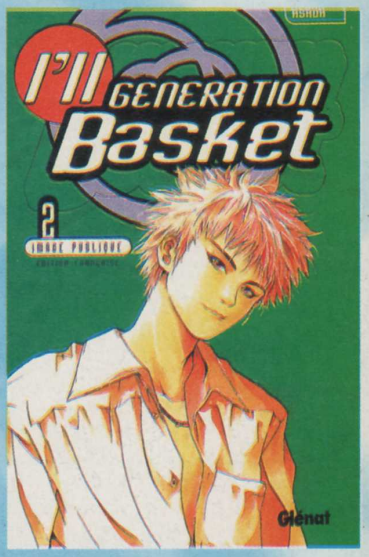
MANGAPHAGE

■ **DVD.** Les Japonais se mettent lentement mais sûrement au DVD, même si le LD reste la norme, on commence à trouver de plus en plus de DVD.

■ **Magical Girls.** Ce nom générique regroupe des séries comme "Creamy" ou "Gigie", une petite fille qui se transforme au moyen d'un bâton magique.

■ **Kimagure Orange Road.** On arrive tranquillement au manga 17. Pas de changement, le trio amoureux continue.

■ **Generation Basket.** Ce manga continue sur une bonne lancée, et s'enrichit même d'un peu d'humour. Cette série bénéficie d'un graphisme très shojo.



funradio

En partenariat avec FUN RADIO

LES DÉMONSTR

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 10 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Tous les mercredis et samedis un les coups, toutes les techniques

DÉMONSTRATION

MERCREDI 6 OCTOBRE - SAMEDI 9 OCTOBRE

RC Stuntcopter est une véritable simulation 3D d'hélico radiocommandée : 6 niveaux de difficulté, du fun à 200% !

DÉMONSTRATION

MERCREDI 13 OCTOBRE - SAMEDI 16 OCTOBRE

La simulation la plus réaliste avec 250 équipes, 5000 joueurs, 13 stades internationaux mythiques modélisés et les vrais noms des joueurs !

DÉMONSTRATION

MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE

Une aventure qui utilise la force !!! 12 niveaux de jeux, 100 adversaires, 11 armes différentes dont le fameux sabre des chevaliers Jedi...

DÉMONSTRATION

MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE

8 personnages jouables, avec leurs propres aptitudes, magies... Un nombre incroyable de sorts, magies et pouvoirs pour des combats encore plus impressionnants !

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise sur des prix canons !*

** Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.*

Recyclez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64.*

** Voir conditions à la caisse.*

LES MICROMANIA

59 MICROMANIA RONCQ Nouveau
C. Ccial Auchan Roncq - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

93 MICROMANIA BEL'EST Nouveau
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet

75 MICROMANIA MONTPARNASSE Nouveau
Gare SNCF Montparnasse - 75015 Paris

75 MICROMANIA LA VALENTINE Nouveau
C. Ccial Géant La Valentine - 13011 Marseille

13 MICROMANIA LE MERLAN Nouveau
C. Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille

13 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE Nouveau
C. Ccial Auchan "Trois Fontaines" - 45146 St-Jean-de-la-Ruellle

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert le dimanche
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens 75002 Paris
Métro Richelieu Drouot - RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE Nouveau
Gare Saint-Lazare - RER Eole - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - C. Ccial Vélizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN C. Ccial St-Quentin
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR Nouveau
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Vélizy - Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Évry 2 - 91022 Évry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA PARINOR C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2 - C. Ccial Carrefour Bercy 2
94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61 Nouveau

95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Ccial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

ATIONS MICROMANIA

démonstrateur vous permet de découvrir tous et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Dès maintenant venez tester et découvrir les fabuleux jeux DREAMCAST dans votre Micromania !

À partir du 20 octobre démonstrations Dreamcast dans tous les Micromania !

DÉMONSTRATION
MERCREDI 20 OCTOBRE - SAMEDI 23 OCTOBRE

Extrêmement réaliste, le légendaire jeu de Rallye est de retour dans une version exceptionnelle dédiée à Dreamcast.

DÉMONSTRATION
MERCREDI 27 OCTOBRE - SAMEDI 30 OCTOBRE

Sonic effectue une remarquable arrivée sur Dreamcast dans un monde aux superbes images haute résolution.

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barneoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON Nouveau
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet/Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER C. Cial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

45 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT Nouveau
C. Cial Semécourt - 57280 Metz Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY Nouveau
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Cial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - C. Cial Cité-Europe
62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG C. Cial Place des Halles
Niveau Haut - Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH Nouveau
C. Cial Place Auchan Illkirch - 670400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS Nouveau
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

GAME ONE
LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

MDK 2 : le retour d

Après ses aventures sur PC, puis une adaptation réussie sur Playstation, Kurt revient sur Dreamcast. Les photos qu'on vous avait déjà montrées étaient impressionnantes. Ce mois-ci, Interplay a eu la bonne idée de nous inviter pour voir tourner le jeu. Premières impressions... par Gia

DREAMCAST

- Interplay
- Mars 2000

Pour cette suite, c'est le développeur Bioware qui s'est attelé à la tâche. Il ne reste donc personne de Shiny (l'ancienne équipe responsable du premier volet). Nouvelle équipe, nouveau jeu et, aussi, nouvelle machine. Au lieu de nous pondre une aventure avec un seul héros, les développeurs ont choisi de mettre en scène trois protagonistes. Kurt Hectic, le héros du premier épisode, Max le chien bourrin et le docteur Fluke Hawkins, à l'esprit complètement tordu.

Au suivant !

Le jeu se compose de dix niveaux, et chaque héros laisse sa place au suivant à la fin de son stage. Il ne sera donc pas possible de choisir son personnage préféré. C'est le scénario qui fixe à chaque fois qui vous allez diriger. Au total, Max le chien et le docteur Fluke vous accompagneront pendant trois niveaux chacun. Kurt sera là pour les quatre autres. Selon la tradition, le dernier niveau vous mettra face au boss final.

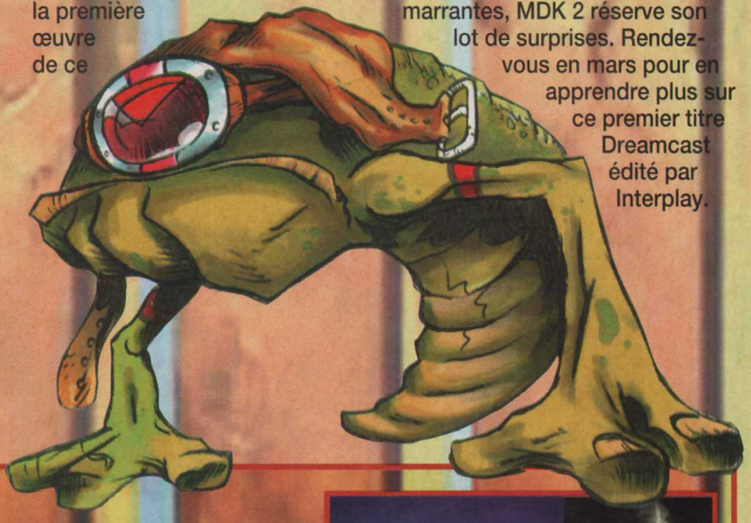
Le moteur Owen

La Dreamcast est à l'honneur, et on apprécie tout de suite le soin apporté aux graphismes. Les couleurs utilisées sont bien choisies, passant des niveaux sombres à des plans plus lumineux, voire psychédéliques. Les textures fines et variées se marient à merveille avec les décors de fond ingénieusement éclairés. Les ombres projetées sont très détaillées. Les progrès, par rapport au premier épisodes sont impressionnants.
Ce résultat a été rendu possible grâce au moteur Omen, un produit interne de Bioware, qui gère avec brio, et en temps réel, toutes ces choses.
Ce qui promet un bel avenir pour ce jeu qui ne sortira que dans six mois en France, sur Dreamcast et sur PC.

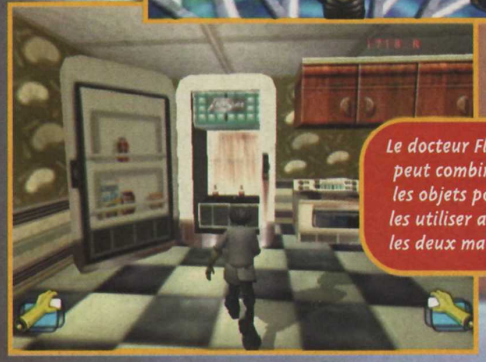
Le canadien Bioware n'est pas vraiment un débutant dans le monde des jeux vidéo. Récemment, il s'est fait remarquer en signant un des plus gros hits sur PC, Baldur's Gate (un jeu d'aventure également prévu sur Dreamcast).

Rendez-vous en mars

De son côté, MDK 2 s'approche plutôt du jeu d'action avec robots, Shattered Steel, la première œuvre de ce studio sortie en 1996. Reprendre MDK à la suite de Shiny a donc été un défi à la hauteur du talent de Bioware. Gregory Zeschuk, le P-DG adjoint de cette société, nous a confié son souci du détail et sa volonté de parsemer le jeu d'humour au second degré.
Que ce soit le comportement des ennemis, les monstres qui vous narguent ou les trouvailles marrantes, MDK 2 réserve son lot de surprises. Rendez-vous en mars pour en apprendre plus sur ce premier titre Dreamcast édité par Interplay.



Grâce à la puissance de la Dreamcast, Bioware s'est autorisé des effets de lumière et de transparence très spéciaux.



Le docteur Fluke peut combiner les objets pour les utiliser avec les deux mains.

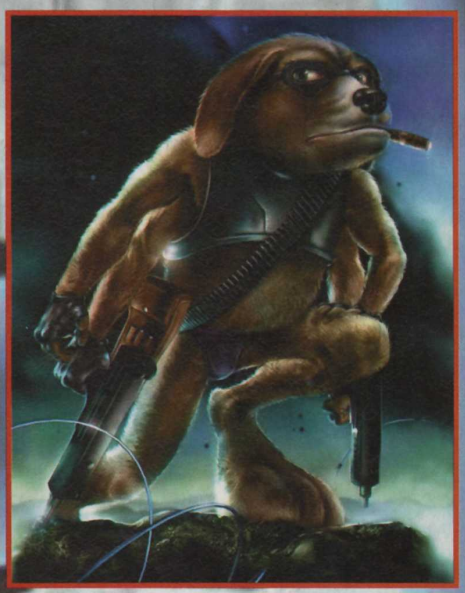
KURT

Kurt Hectic est grand, baraqué, habillé d'une bio-armure au goût plutôt bizarre. Avec lui, le jeu ressemble comme deux gouttes d'eau au premier épisode, avec le même principe. Kurt est vu de dos, et il doit shooter les ennemis, sans trop se faire remarquer.
Le mode Sniper a été amélioré. Désormais, le héros pourra se déplacer quand son œil est collé au viseur. Il est toujours équipé de son parachute futuriste, lui permettant de planer légèrement et de prendre de l'altitude en cas de vents violents.

es tueurs en série

MAX

Le deuxième personnage est Max le chien. C'est un bourrin de première classe, avec quatre bras, lui permettant d'utiliser deux armes en même temps. Vous pourrez choisir entre plusieurs combinaisons d'équipement, en fonction des armes récupérées. Avec Max, vous pensez avec votre gun. Vous rentrez dans le tas et pas de pitié pour les croissants.

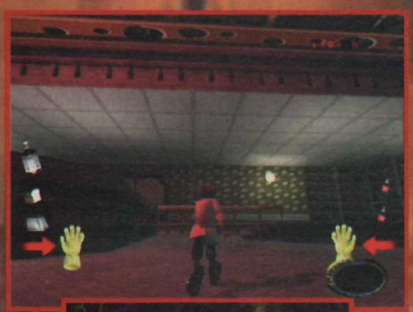


DR FLUKE

Le docteur Fluke Hawkins est un cérébral. Avec lui, il faut jouer en finesse. Pour satisfaire son mental de savant fou, vous devrez faire preuve d'imagination en combinant les objets qu'il trouvera sur sa route. Par exemple, si vous mettez un toast dans un grille-pain, vous récupérerez un peu d'énergie. Si vous ajoutez un truc atomique dedans, le savant reprendra du poil de la bête. L'action violente n'est pas vraiment sa tasse de thé. Avec lui, le jeu est surtout basé sur les énigmes à résoudre.

Max ne fait pas dans la dentelle. Il avance et il tire.

Kurt peut enfin se déplacer en mode Sniper.



Le jeu est bourré d'énigmes. Ici, il faut tirer sur toutes les boules de cristal du secteur pour activer un ventilateur.

Les monstres sont toujours aussi bizarres et répugnants.

Avec le moteur Owen, les ombres projetées sont très détaillées.

Dreamcast : jusqu'a

Disponible depuis presque un an au Japon, la Dreamcast sort en France le 14 octobre prochain. Dernière chance pour Sega de rejoindre le peloton de tête formé par Nintendo et Sony. Le constructeur japonais a tout donné dans sa nouvelle console : processeur PowerVR de seconde génération, micro-processeur principal cadencé à 200 MHz et surtout, modem intégré pour jouer en réseau sur Internet. Les dés sont lancés.

TOP CONVERSION

La Dreamcast dispose d'un réel avantage : la possibilité d'accueillir très rapidement, et donc à moindre coût, les jeux provenant du monde PC. La console étant en effet compatible avec les modes OpenGL et DirectX, propres à l'univers des micro-ordinateurs, les conversions seront nombreuses. Premiers jeux PC à venir sur Dreamcast : Speed Devils (l'adaptation de Speed Busters) et le fameux Unreal de chez GT Interactive. D'autres titres sont annoncés comme Baldur's Gate un superbe RPG d'Interplay, et Midtown Madness de Microsoft. On parle aussi du célèbre Half-life de Sierra ou du sanglant Kingpin d'Interplay.

La Dreamcast est née de l'association de grands spécialistes japonais et américains : Sega, Nec, Yamaha Hitachi et Microsoft. Leur savoir-faire a été mis à contribution pour développer ce qu'ils savaient faire de mieux. Ainsi, Nec a fabriqué le processeur graphique de la console, Yamaha le lecteur de CD-Rom et la puce sonore, Microsoft et Sega le système d'exploitation et enfin Hitachi a eu la lourde tâche de s'occuper du développement du microprocesseur. Techniquement, rien ne permet de distinguer une Dreamcast japonaise d'une Dreamcast européenne.

Un bébé de 2 kilos

Seul signe de différenciation, la couleur du logo, situé sur la face supérieure de la console, qui n'est plus orange mais bleu. La connectique est rigoureusement identique : sortie vidéo, prise d'alimentation, port série et port extension sur lequel se greffe le modem. Sa taille est absolument identique au modèle japonais, à savoir à peine 20 cm sur 20 pour seulement 8 cm de hauteur. Du condensé de technique dans une boîte d'allumettes ! Sa petite taille contraste d'ailleurs avec son poids qui avoisine les 2 kilos.

Les joueurs à l'appel

La Dreamcast qui nous a été présentée par Sega ne disposait pas encore de modem, et il ne nous a pas été permis de tester les performances de la console avec le jeu en réseau, ni ses capacités à naviguer sur Internet. Sega annonce d'ailleurs qu'il faudra attendre le début de l'an 2000 pour profiter des jeux sur Internet mais que la navigation sur le web sera disponible à partir du 14 octobre, jour de la sortie de la console en France. La Dreamcast sera vendue avec un modem à 28 800 bauds (une vitesse un peu limite, la norme

u bout de vos rêves

OUVRE-BOÎTE

- Dimensions : 19 x 19,5 x 7,8 cm.
- Poids : 2 kg.
- Processeur principal : Hitachi, SH-4 RISC à 200 MHz
- 360 millions d'instructions/s (MIPS).
- 3 millions de polygones/s. Correction de perspective.
- Mip-map filtering. Ombrage de Gouraud. Antialiasing.
- Gestion des effets de brouillard.
- Gestion des lumières et des ombres.
- 16, 8 millions de couleurs.
- Ram : 16 Mo (2 barrettes de 8 Mo).
- VRam (mémoire vidéo) : 8 Mo.
- Puce graphique : Nec, Power VR2. Supporte les modes OpenGL et Direct 3D.
- Lecteur de CD-Rom x12 Yamaha.
- Capacité de stockage : 1 Go (54% de plus que les CD traditionnels).
- Chaque CD-Rom dispose de son propre système d'exploitation.
- Puce sonore : Yamaha S.I.S. à 64 voix, stéréo.
- Palette d'effets sonores spéciaux comme le son 3D.

Notre version de la Dreamcast ne comprenait pas de modem. Il ne nous a donc pas été possible de tester la navigation sur Internet. Nous reviendrons donc prochainement plus en détail sur le jeu en ligne.

actuelle étant 56 000 bauds) pour un prix inférieur à 1 800 francs, vraisemblablement 1 690 francs avec une manette. Le jeu en réseau est d'ailleurs la grande nouveauté des consoles nouvelle génération. Car si la technique évolue, les jeux, quant à eux, restent toujours à peu près les mêmes : les graphismes sont plus fins, les détails graphiques plus hallucinants, l'animation toujours plus souple et réaliste, mais le principe ne change pas. Non, l'évolution du jeu vidéo, c'est bien le jeu en réseau, et Sega l'a parfaitement compris.

Le net à quel prix ?

Désormais, et dans un avenir proche – l'an 2000 c'est dans moins de trois mois –, vous affronterez de vrais joueurs via Internet, et non plus des adversaires contrôlés par votre console à l'intelligence artificielle plus que douteuse. Vous verrez alors que les parties prennent une toute autre dimension. Les jeux de sport, les Doom-like et autres simulations de course automobile ne seront plus jamais les mêmes. Sega a choisi le groupe British Telecom, dont Cegetel est le représentant en France, pour vous offrir un accès gratuit à Internet. Ne vous emballez pas trop vite, "gratuit" ne signifie pas que vous n'aurez rien à payer ! Jouer en réseau sur votre Dreamcast a un prix : celui de vos communications ! En communication locale, comptez en moyenne 18 francs l'heure de connexion en plein tarif (28 centimes/min) et moins de 8 francs en heures creuses (14 centimes/min). Les plus malins s'abonneront à la formule Primaliste Internet de France Telecom qui propose une réduction de 50 % sur les connexions Internet. A méditer !

Tout pour plaire

Comme vous l'avez compris, la Dreamcast a tout pour plaire et peut permettre à Sega de retrouver la place qui était la sienne à la grande époque de la Megadrive. Mais le hérisson bleu n'a hélas plus droit à l'erreur et joue avec la Dreamcast son avenir dans le monde sans pitié des jeux vidéo.

NUMÉRO 90

RESIDENT EVIL

+ SON SUPPLÉMENT 32 PAGES DE SOLUCE !

NUMÉRO 87
- METAL GEAR SOLID : 15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE

HORS SERIE N°12
- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

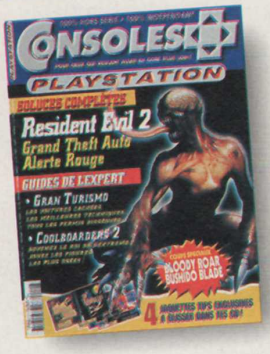
HORS SERIE N°10
- ALUNDRA • PARASITE EVE
- TIME CRISIS • RIVEN

LES COUPS SPÉCIAUX
- TEKKEN 3 • DEAD OR ALIVE

ATTENTION ! LES HORS-SÉRIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

HORS SERIE N°11
- MEDIEVIL • SPYRO LE DRAGON
- MUSASHIDEN • BREATH OF FIRE III
- WILD ARMS - TENCHU

LES COUPS SPÉCIAUX
- RIVAL SCHOOLS
- X-MEN VS STREET-FIGHTER



HORS SERIE N°9
- RESIDENT EVIL 2
- GRAND THEFT AUTO
- ALERTE ROUGE

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
HS11 / 450015	50 F	x	
HS10 / 450014	50 F	x	
HS9 / 450013	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date d'expiration de ma carte : |_|_|_|_|

(* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

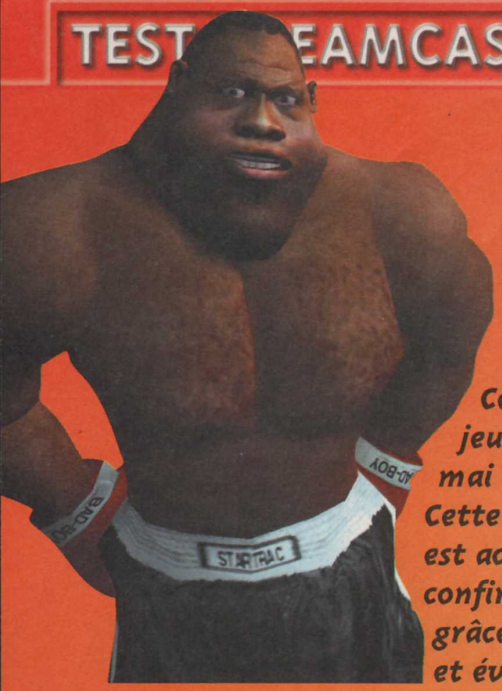
.....

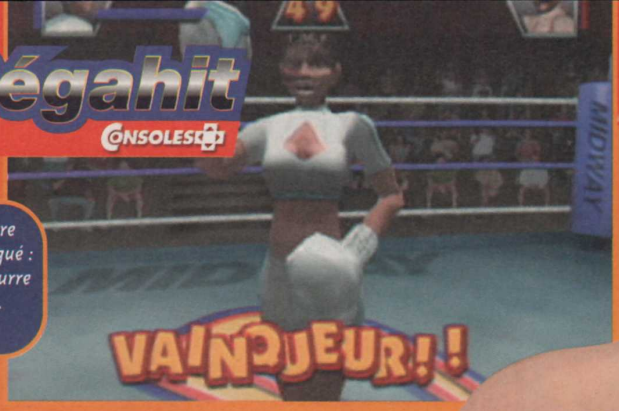
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

Au mois d'octobre, les tests n'ont jamais eu autant la pêche ! Les jeux Dreamcast cartonnent comme jamais auparavant ! Quasiment tous les genres sont représentés... c'est le délire total ! La Playstation et la Nintendo suivent comme elles peuvent cette déferlante de coups droits et de crochets, mais sont pourtant toujours debout. Le K.O. est proche !





En fin de combat, votre boxeur a le visage marqué : joues enflées, œil au beurre noir, dents cassées... amusant !

Ce n'est pas pour rien que le prix du meilleur jeu sur console a été décerné, lors de l'E3 en mai dernier, à Ready 2 Rumble sur Dreamcast. Cette simulation de boxe tendance arcade est accessible à tous, débutants et joueurs confirmés y trouveront leur bonheur grâce à une prise en main parfaite et évolutive.

READY 2 RUMBLE BOXING

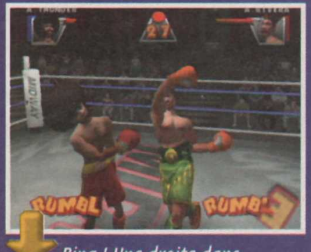
A moins d'avoir passé les soixante dernières années au goulag ou dans un pensionnat de jeunes filles à pourchasser le Panda, le mot "boxe" doit vous dire quelque chose. A moins d'être adhérent à Familles de France, vous restez certainement capable de savoir ce qu'est un jeu vidéo. Maintenant, si vous lisez régulièrement Consoles+, vous devez savoir ce qu'est une simulation de boxe. Parfait, vous êtes apte à comprendre ce qui va suivre. Ready 2 Rumble est un jeu de boxe sur Dreamcast développé par Midway, qui signe ici son grand retour dans l'univers des jeux vidéo. Ce titre propose deux modes de combat, pour un ou deux joueurs en simultané : Arcade ou Championnat. En mode Arcade, le joueur incarne l'un des 17 boxeurs proposés et le but est de gagner la médaille d'or. En mode Championnat, il vise tout simplement le titre.

Vas-y, mords-le !

Ce dernier mode est de loin le plus complexe : il faudra gérer votre boxeur de A à Z. Vous lui achèterez un bon matériel d'entraînement et devrez le préparer avant ses combats. Sur le ring, le boxeur dispose de tous les coups du parfait petit Tyson : crochet, coup droit, uppercut, esquive, garde haute ou basse (mais pas de morsure aux oreilles)... Là où ce titre fait très fort, c'est qu'il propose de fameux coups spéciaux et qu'il est aussi très visuel, la DC dévoilant peu à peu des capacités graphiques qui enterrent la Playstation. Non seulement, les boxeurs sont d'une remarquable qualité, mais les animations proposées sont démentielles. Le souci du détail est omniprésent et les petites animations fourmillent : contractions abdominales, mouvements de sourcils, rebonds de poitrines (on adore !), bouée graisseuse qui ballonne... Une fois que vous aurez goûté à ce jeu, vous n'en démordrez plus (surtout si vous avez un secrétaire de rédaction sous la main) !

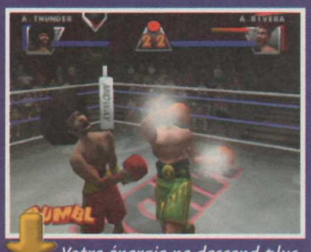
LES COUPS SPÉCIAUX

Comme dans tout bon jeu de baston qui se respecte, des coups spéciaux sont cachés, et simples à exécuter. Quand vous touchez votre adversaire, les lettres de "R.U.M.B.L.E" s'affichent une à une en bas de l'écran.
Une fois le mot affiché en entier, appuyez sur les boutons L et R simultanément.
Vos gants vont devenir blancs quelques secondes et votre énergie va atteindre son niveau maximum.
Vos coups seront alors surpuissants et votre adversaire n'aura qu'à bien se tenir ! Vous allez le mettre KO.



Bing ! Une droite dans sa face et la lettre "E" complète le mot "R.U.M.B.L.E".

Appuyez sur L et R, vos gants brillent !

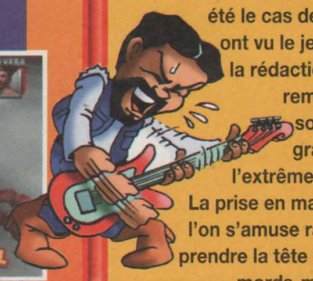


Votre énergie ne descend plus quand vous frappez mais votre adversaire en prend plein les dents !

Après plusieurs coups portés, c'est le KO assuré.

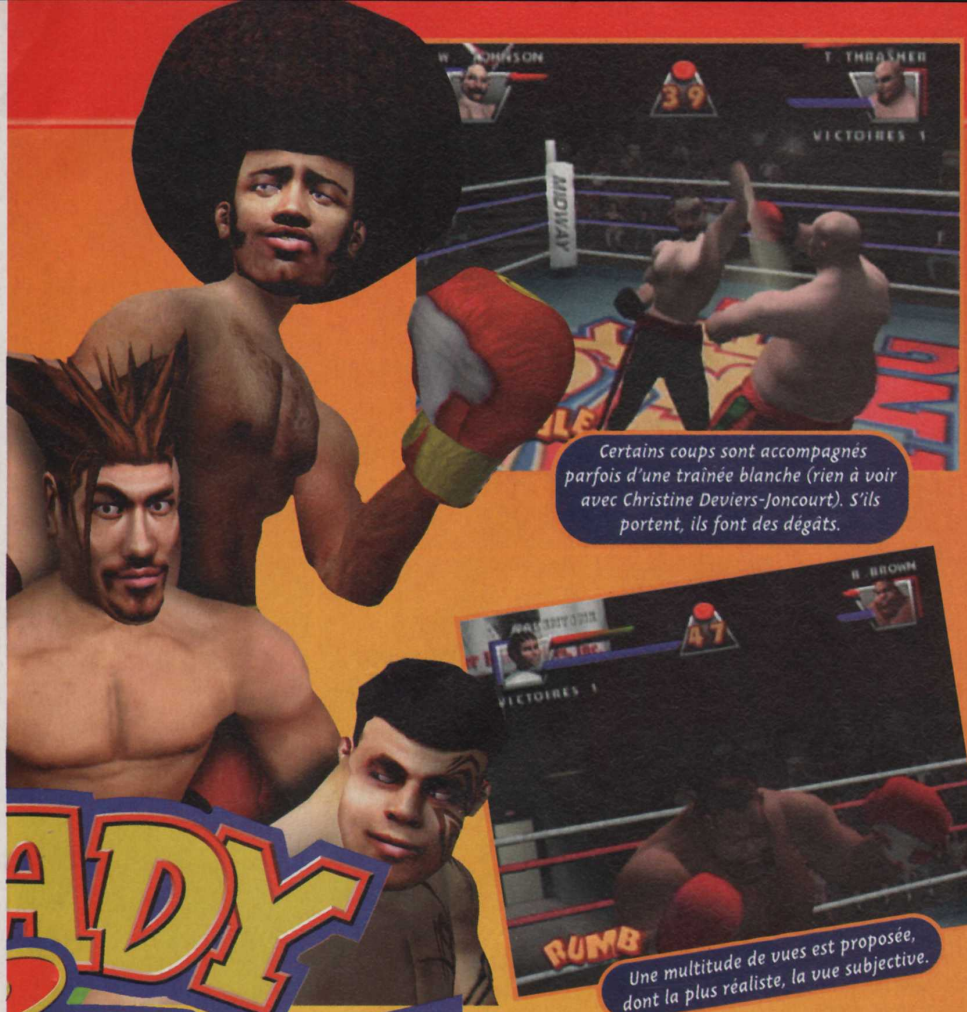
AVIS OUI !

Moi qui ne suis pas un grand amateur de sport sur console, je dois reconnaître que ce Ready 2 Rumble m'a complètement emballé. Cela a aussi été le cas de toutes les personnes qui ont vu le jeu, qu'elles fassent partie de la rédaction ou pas.C'est dire s'il est remarquable ! Les animations sont splendides et les détails graphiques poussés à l'extrême. Du jamais vu sur console ! La prise en main est si bien pensée que l'on s'amuse rapidement, sans se prendre la tête avec des combinaisons à la mords-moi le nœud ! Chanmaille !



NIIICO

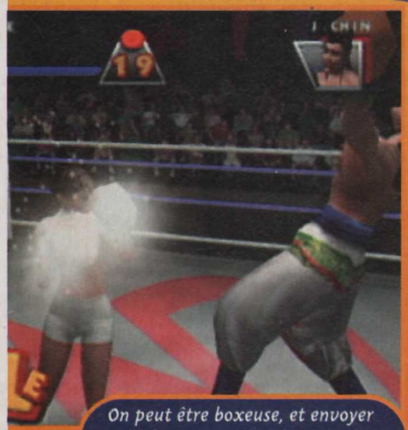
ADY 2 MBLE KING



Certains coups sont accompagnés parfois d'une traînée blanche (rien à voir avec Christine Deviers-Joncourt). S'ils portent, ils font des dégâts.

Une multitude de vues est proposée, dont la plus réaliste, la vue subjective.

En mode Championnat, il faut préparer physiquement son boxeur pour les matchs.



On peut être boxeuse, et envoyer son adversaire valser hors du ring d'un simple coup de poing.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%

Tous les textes sont en français. Options nombreuses et modes de jeu variés.

GRAPHISMES 96%

On frôle la perfection ! Jamais un jeu de boxe n'a été aussi soigné ou aussi réaliste.

ANIMATION 96%

Les mouvements des boxeurs sont hilarants et d'un réalisme total. Une merveille.

MUSIQUE 85%

Les thèmes musicaux sont nombreux et de bonne qualité.

BRUITAGES 95%

On se croirait sur un ring ! Les voix digitalisées sont impeccables. Belle ambiance.

DUREE DE VIE 90%

Les différents modes et les 3 niveaux de difficulté vont vous retenir longtemps.

JOUABILITE 93%

La prise en main est immédiate, même pour les débutants.

INTERET 94%

Si le genre n'est pas nouveau, Ready 2 Rumble, lui, offre une véritable bouffée d'air frais. Graphismes époustouflants et plaisir immédiat !

AVIS OUI !

I'm Ready to Rumble ! Ce jeu est une véritable bombe. Quand il est arrivé à la rédaction, ce fut la fièvre de la boxe pendant un temps. La galerie de portrait des champions esttotalement hilarante. Leurs gestes et leurs mimiques vous feront rire aux larmes. Chacun trouvera son alter ego favori. Mes préférés sont Jet Chin avec ses petits cris de Bruce Lee, et Afro Thunder, le chouchou de tous. En plus, la jouabilité (un peu bourrine, certes) est à la hauteur, permettant aux débutants et aux joueurs confirmés de s'affronter immédiatement.

GIA

Mégahit CONSOLES+

METAL GEAR SOLID

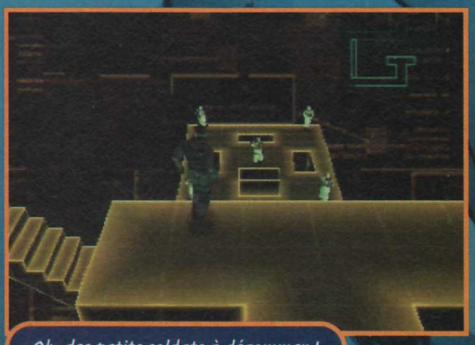
MISSIONS SPÉCIALES

L'an passé, vous avez été nombreux à plébisciter Metal Gear Solid sur PS. Le hit de Konami continue de faire parler de lui ce mois-ci, avec une extension annoncée pour octobre.

Déjà sorties au Japon sous le nom de Metal Gear Solid Integral, ces missions spéciales tenaient à l'origine sur trois CD. Les deux premiers contenaient le jeu entier avec quelques changements mineurs, alors que le dernier offrait plein de missions supplémentaires au mode Entraînement. La version française de cette extension ne se matérialisera que sur un seul CD, qui n'inclut que ces fameuses missions spéciales.

De nouveaux défis

Ce choix permettra à Konami de le proposer aux nombreux fans du jeu pour un peu moins de 170 francs, un prix franchement intéressant. En contre-partie, MGS Missions Spéciales ne fonctionnera que si vous possédez Metal Gear Solid. Cette extension offre encore plein de moments de plaisir, avec 200 missions et quelques modes intéressants. Ce n'est pas une nouvelle aventure, mais de nouveaux défis à rlever, dans la pure tradition du mode Entraînement original. On retrouve les mêmes graphismes, musiques, principes, héros et présentations. Les missions, divisées en plusieurs catégories, mettront vos talents d'espion à rude épreuve. Dans le classique mode Sneaking, vous devrez atteindre un but sans être repéré ; en mode Socom , il faudra descendre tous les soldats d'un niveau ; et dans le Time Attack, vous devrez réussir les mêmes missions en temps limité. MGS Missions Spéciales propose aussi d'autres modes inédits, permettant par exemple de s'entraîner avec toutes les armes (grenade, Nikita, C4, etc.), de résoudre diverses énigmes (mode Mystery), de se creuser la tête (Puzzle), et surtout de jouer avec le ninja. C'est donc encore des heures de bonheur avec Snake qui vous attendent. Une extension qui vaut vraiment le détour pour ceux qui possèdent déjà le jeu.



Oh, des petits soldats à dégommer !

Ces pièges s'ouvrent dès que vous posez le pied dessus. Parfois, ils forment de véritables casse-tête.

En mode Sneaking, dès que vous êtes repéré, la partie est finie.

On ne fait pas dans la dentelle avec les Stinger...

HELP !

Le jeu est très progressif. Un compteur en pourcentage en haut à droite vous indique l'état de votre avancement. Plus vous réussissez de missions, plus vous ouvrirez d'autres modes, dont le Ninja, le Mystery et le Puzzle, par exemple. Alors, persévérez !

Ces bonshommes ne sont là que pour satisfaire votre sadisme. Un missile Nikita leur arrive dans le dos.

AVIS OUI !

Dès que j'ai eu MGS Missions Spéciales entre les mains, je ne l'ai plus lâché. Tous les petits détails du jeu ont été affinés pour assouvir les fans de MGS, dont moi. L'humour noir ravira les sadiques assoiffés de sang, car les pauvres ennemis s'en prennent vraiment plein la tête. Toutefois, les non-initiés risquent d'être rebutés, car ce titre s'adresse surtout aux mordus et aux enragés. Il est très élitiste. Enfin, avec un prix aussi bas, vous auriez tort de vous priver de cette excellente extension.

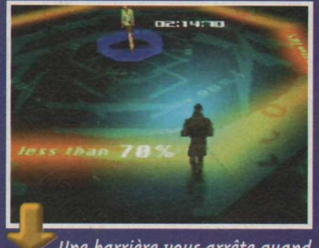
GIA

Utilisez bien la vue subjective pour préparer vos déplacements.

PHOTOMATON

Les dialogues déjà gratinés de l'épisode original ont alimenté de nombreux fantasmes masculins sur les filles du jeu. Dans cette extension, vous pourrez les assouvir en partie, car le jeu vous donne enfin la possibilité d'en photographier certaines (dont la doctoresse Naomi et l'espiègle Mei-Ling) sous tous les angles ! Attention, elles restent quand même habillées, mais plus vous avancerez dans le jeu, plus vous pourrez vous approcher pour les contempler.

Naomi en train de bosser. Voilà qui devrait décevoir bien des pervers.

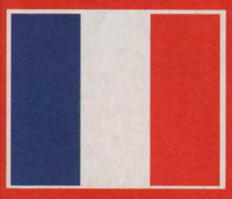


Une barrière vous arrête quand vous n'avancez pas assez loin dans dans le jeu.

AVIS OUI !

Ceux qui, comme moi, ont gravement accroché sur Metal Gear Solid, vont sûrement adorer ces missions spéciales. En effet, utiliser toutes les armes pour des objectifs bien précis (comme exploser la tête des gardes avec du C4) et jouer à cache-cache avec les caméras se révèle vraiment sympa. Il est vrai que l'aspect du jeu peut légèrement surprendre au début, mais il y a tellement de missions que pour moins de 200 balles, vous faites une affaire... J'y retourne, c'est vraiment trop bon.

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- EXTENSION - ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION — 87%

En intro, la vidéo présentée lors du Tokyo Game Show 98 et de l'E3 99.

GRAPHISMES — 86%

Dans le même esprit que les décors du mode Entraînement du MGS classique.

ANIMATION — 95%

Toujours aussi fluide et rapide. Temps de chargement très rapides.

MUSIQUE — 92%

Les thèmes principaux qu'on connaît tous par cœur. De la bombe atomique !

BRUITAGES — 95%

Des digits toujours en anglais. Les bruits des pas et les coups de feu semblent réels.

DUREE DE VIE — 93%

Le but : finir toutes les missions à 100% en un temps record... La tâche sera rude.

JOUABILITE — 90%

Les habitués de Metal Gear ne seront pas déroutés : c'est exactement la même.

INTERET — 92%

Pour 170 francs, cette extension du meilleur jeu de l'année dernière est à acheter d'urgence, pour tous ceux qui possèdent déjà Metal Gear Solid.

Les boss prennent la fuite devant Super Ed...

TONIC TROUBLE

Ubi Soft vous propose avec Tonic Trouble de suivre les aventures délirantes d'un petit extraterrestre nommé Ed. Depuis qu'une mystérieuse canette aux vertus étranges est arrivée sur Terre, les légumes, les grille-pain et leurs amis sèment la panique. Heureusement, la Résistance s'organise : l'agent Ed va tenter de récupérer cette canette avant qu'il ne soit trop tard...

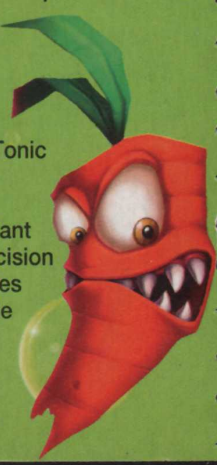
Vous incarnez Ed, un étrange personnage sans bras ni jambes possédant quand même deux mains et deux pieds ! Il a été choisi par la Résistance pour remplir une mission de la plus haute importance : récupérer la canette tombée de l'espace avant qu'elle n'échoit entre les mains de personnes mal intentionnées. En effet, le liquide contenu dans cette canette a des effets dévastateurs sur les légumes : ils se rebellent contre la population de la planète pour venger leurs ancêtres transformés en minestrone... Pour corser le tout, plein d'objets vont se liguer contre vous sous les ordres du grand Grögh. Ce méchant projette lui aussi de récupérer la canette magique, mais ses intentions sont moins louables. Bref, vous l'avez saisi : Ed doit sauver la planète ! Le jeu débute par une descente en luge qui vous mène au cœur d'un monde tout chamboulé.

Crazy world

Vous évoluez dans un vaste univers 3D, assez surréaliste et très coloré. Les différentes zones à explorer sont variées : vous passez des prairies verdoyantes aux cratères rougeâtres des volcans, glissez des montagnes enneigées aux pistes sablonneuses du grand canyon... Dans tous ces endroits, vous avez une mission bien précise à remplir : ramener les objets que vous demande votre allié Doc pour construire une machine qui vous servira à atteindre les deux derniers niveaux. Par exemple, il aura besoin de ressorts que vous irez chercher au Vegetable HQ, d'hélices que vous trouverez à la North Plain, etc. A chaque fois que vous lui rapporterez ce qu'il exige, il vous remettra un accessoire indispensable pour votre prochaine mission. Au fil de l'aventure, Ed progressera, il apprendra à tirer à la sarbacane, voler, plonger...

Super ED

A certains moments, Ed peut se transformer en Super Ed en avalant du Crunch. Des distributeurs sont placés aux endroits où cette transformation est nécessaire. Il peut alors cogner ses adversaires comme une brute, écarter les barreaux d'une grille, briser ou lancer des blocs de pierre... Cette modification est temporaire, mais le Crunch est disponible en quantité illimitée.
La variété des épreuves auxquelles le joueur est confronté fait de Tonic Trouble un jeu amusant. On regrettera cependant le manque de précision des graphismes des personnages, et de petits problèmes d'animation.



AVIS OUI !

Tonic Trouble est vraiment sympa. On ne s'ennuie jamais, les épreuves sont variées, captivantes, et les musiques mettent une bonne ambiance. Le maniement est correct, même s'il demande un temps d'adaptation. Parfois, la caméra auto surprend, car elle s'éloigne trop du perso et quelques ralentissements viennent déranger votre aventure. On peut aussi reprocher les contours des personnages, qui manquent de netteté, et s'interroger sur l'utilité de la descente en luge du début. Bref, vous l'avez compris, pas mal de qualités et peu de défauts...

ZANO

VIC BLE

Ed peut utiliser le bâton pour frapper ses ennemis ou s'en servir comme gouvernail pour piloter toutes sortes d'engins.

Pour franchir certains obstacles, Ed peut voler.

CRAZY ED

Les différentes attitudes de Ed ont été travaillées pour renforcer l'aspect fun et loufoque du jeu. Il est fréquent de le voir faire de la gymnastique ou des figures acrobatiques accompagnées de bruitages plutôt amusants. Si vous le laissez attendre quelques secondes, il vous fera quelques signes puis se mettra en lévitation. Lorsque vous triomphez d'une mission ou d'une épreuve, il exécute quelques galipettes avant de vous faire un immense sourire...

Quelques secondes de réflexion ou d'hésitation, et Ed vous fait un petit signe de la main.

Quelques secondes de plus, et il vous regarde d'un air inquiet.

Avec quelques grammes de Crunch, Ed le gringalet devient Super Ed le balèze...

Voici la carte du monde à parcourir pour retrouver la canette magique...

Il faudra récolter 160 tourbillons pour être immunisé contre les effets de la canette.

AVIS TROUBLE !

Au début, j'ai été séduit par ce jeu : il s'annonçait plutôt réussi, et j'admirais le courage d'Ubi Soft qui sortait un jeu de plates-formes sur N64 où Mario et Banjo sont rois. Le jeu semblait beau, l'humour décapant du héros promettait de bien rigoler et les niveaux paraissaient intéressants. Mais une fois le pad en main, je suis tombé sur deux os : d'abord la maniabilité, très moyenne, ensuite les ralentissements, souvent faibles mais parfois hallucinants. Comme le jeu n'est pas fini, on peut espérer que ces problèmes vont être résolus, mais avant de l'acheter, essayez-le...

CHEUB

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (MEMO PAK)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

Une petite intro bien loufoque. Menus clairs et faciles à utiliser.

GRAPHISMES 89%

Une très belle 3D, des décors superbes... Mais les contours du perso bavent.

ANIMATION 82%

La caméra auto délire un peu parfois. Quelques ralentissements...

MUSIQUE 92%

Des thèmes variés super sympas. C'est funky, rythmé... ou angoissant.

BRUITAGES 90%

Tout y est : les petits cris du perso, des bruits d'eau, le sifflement du vent...

DUREE DE VIE 85%

La difficulté est peu élevée. Récolter toutes les pièces vous occupera un moment.

JOUABILITE 82%

Précise, mais la sensibilité du pad provoque parfois de mauvaises surprises.

INTERET 88%

Un des meilleurs jeux de plates-formes sur N64. Son originalité et son côté fun plairont à beaucoup de joueurs. Des petits défauts d'animation...

Mégahit

BLUE STINGER

ブルー スティンガー

Ce titre aura fait couler beaucoup d'encre, et ce bien avant sa sortie officielle. Mais cette fois, ça y est ! Il est là et on peut enfin juger des qualités de ce jeu d'aventure/action, souvent présenté comme révolutionnaire.

Le scénario est assez simple, mais occasionne des situations intéressantes. Eliot G. Ballade, membre d'un groupement de force spécial, occupe ses vacances à pêcher tranquillement au large de Dinosaur Island, une petite île située en face du Mexique. Un objet volant non identifié tombe du ciel et provoque l'apparition d'une gigantesque bulle qui recouvre l'île. Eliot se retrouve enfermé dans cette prison organique et doit trouver le moyen de libérer l'île de son emprise. Sur son chemin, Eliot croisera Dogs et Janine, tous deux également en quête de liberté, ainsi qu'une mystérieuse extraterrestre en proie à des cauchemars terrifiants.

La beauté du diable

Les premiers mouvements d'Eliot ne sont pas d'une souplesse exemplaire, mais le niveau de réalisation visuelle est excellent. Les détails du décor gagnent en précision à mesure que l'on progresse dans la partie et qu'on se laisse entraîner aux quatre coins de l'île.
Les énigmes ne sont pas particulièrement difficiles à résoudre, mais elles demandent de l'organisation et un minimum de concentration lors des passages informatifs. Il faut récolter bon nombre de passes et de nouvelle armes pour avancer régulièrement. Les combats deviennent de plus en plus difficiles à mesure que l'on approche du dénouement et il faut économiser les potions de vie pour assurer ses arrières.
L'inventaire accessible pendant le jeu est complet et permet d'observer la carte précise du lieu visité ou encore de choisir l'arme à utiliser le cas échéant. Deux types d'armes sont disponibles pour contrer les attaques des monstres divers et variés ; les armes de poings légères et idéales pour le corps à corps, et les armes majeures destinées à ratatiner les boss.

Dogs ou Eliot ?

Vous pourrez choisir le héros que vous dirigez : soit Dogs, qui est un peu lourd mais solide, soit Eliot, rapide et svelte mais qui encaisse assez mal. Et en changer en cours de partie.
Des distributeurs rencontrés au hasard de vos pérégrinations pourvoiront à votre approvision-

La vue subjective permet des prises de vue incroyables des monstres.

RAYON BOUCHERIE

Les phases de combat sont variées et intenses. Selon l'arme que vous utilisez au cours des affrontements, les résultats sur vos adversaires varient.
Les monstres sont assez originaux et dans l'ensemble pas trop difficiles à dégommer, mais ils sont en nombre. Alors... méfiance !

Le fusil est d'une grande efficacité contre les monstres intermédiaires. Il permet de finir en beauté les combats contre les boss.

La batte de base-ball trouvée dans la première tour du jeu est d'une efficacité prouvée dans les combats au corps à corps. La preuve par l'image.

L'arbalète de Dogs est un bijou de précision. Trois flèches propulsées à grande vitesse atteignent les adversaires dans une gerbe de sang.

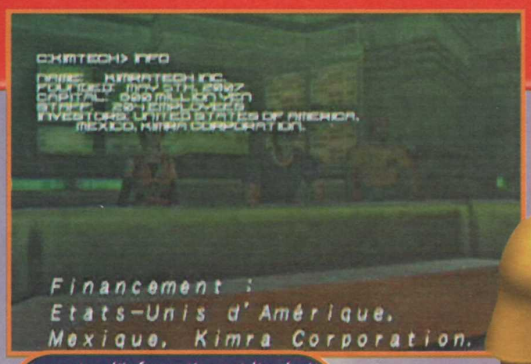
Les coups de karaté de Dogs sont souples et élégants. Le tee-shirt, qui le transforme en maître des arts martiaux, se trouve dans la salle de repos de la première tour.

Le lance-napalm est une arme très puissante. Idéale pour attendrir les défenses des boss et pour intimider les petites créatures.

AVIS OUI !

Blue Stinger est une aventure agréable et colorée, avec des décors et des changements d'ambiance tranchés. Les combats et la gestion des armes relancent à l'occasion l'intérêt de la partie entre deux énigmes à résoudre. Les mouvements des protagonistes ne sont pas d'une fluidité exemplaire, mais l'environnement est soigné. Les nouvelles caméras de cette version européenne, corrigent les défauts de la version jap. Il manque parfois un brin de finition et un je-ne-sais-quoi d'inventivité.

TOXIC

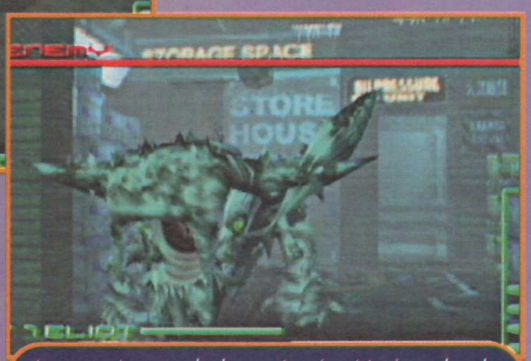


Le centre d'information est l'endroit idéal pour récolter des indices et débloquer des portes cachées. Janine vous y retrouve régulièrement pour guider votre quête.

nement en potions de soins et armements sophistiqués. Les différents endroits visités diffusent chacun une ambiance particulière et réservent bien des surprises. Les couloirs sombres et les subtilités du scénario de Blue Stinger n'ont pas fini de captiver les amoureux de l'aventure avec un grand A.

L'armurerie est un passage obligé pour tout bon aventurier. Faites-y vos emplettes si vous avez récolté assez d'argent au cours de vos combats.

Vous récolterez beaucoup d'objets au hasard de votre progression. Prêtez attention à l'appellation de chacun d'eux pour progresser régulièrement.

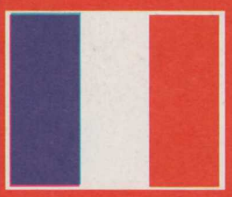


Les rencontres avec les boss se terminent toujours dans la plus extrême violence. Armez-vous en conséquence

AVIS OUI, MAIS...

Mon dieu que ce jeu est beau ! Détaillé, lumineux, sonore, coloré, tout quoi ! Le principe de Resident Evil a déjà fait ses preuves. Hélas, il n'est pas facile de reproduire la même ambiance, unique en son genre. C'est le cas ici, ça fourmille de monstres, mais tout est impeccable, parfaitement en place, bien rangé, neuf, la musique est même parfois guillerette... Bref, l'horreur et l'angoisse ne sont pas aux rendez-vous. L'animation du personnage aurait pu aussi être plus soignée et les caméras mieux gérées.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CLIMAX
- Éditeur : ACTIVISION
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%

La séquence en images de synthèse installe la situation.

GRAPHISMES 94%

Superbes. Éclats de lumière et gerbes de couleurs renforcent les détails du décor.

ANIMATION 92%

Les mouvements des héros ne sont pas toujours très fluides.

MUSIQUE 89%

Des thèmes assez banals mais le rendu sonore est grandiose.

BRUITAGES 89%

Sans surprise.

DUREE DE VIE 93%

Il faut de longues heures de jeu pour venir à bout de ce Blue Stinger.

JOUABILITE 92%

Quelques imprécisions dans les mouvements des héros.

INTERET 92%

D'une réalisation technique assez remarquable, ce Blue Stinger séduira les fans de jeux d'aventure orientés arcade.

SL STO

Il n'a pas commencé à neiger que les sports d'hiver arrivent déjà sur consoles. Nouveauté, vous ne serez ni sur un surf, ni sur des skis, mais au guidon d'une moto-neige...

L'adversaire est sur vos talons. Il va falloir serrer vos trajectoires.

Sled Storm, contrairement aux autres jeux de moto-neige, se rapproche plus d'un Cool-boarders que d'une simple course sur neige genre Skido (une antiquité). Comme dans l'illustre jeu de snow-board, vous pouvez faire des tricks. C'est difficile à imaginer, mais si, ça le fait, foi de Panda. Et ce n'est pas fini, vous pourrez même faire des combinaisons. Il en existe dix-huit, alors bon courage pour toutes les trouver. Vous commencez avec un scooter un peu poussif en début de partie et un peu d'argent pour l'améliorer. Il faut terminer chaque course premier pour pouvoir passer à la suivante, et vous ne disposez que de trois essais pour chaque saison. Evidemment, en gagnant une course, vous récupérerez des sous, que vous dépenserez pour upgrader votre bolide. En réalisant des tricks, ou en écrasant un bonhomme de neige et autres obstacles, vous gagnerez des points, qui vous donneront une prime supplémentaire. En avançant dans le jeu, vous déverrouillerez deux courses supplémentaires, ce qui fait six tracés. Pas mal... Il y a bien sûr un mode Multijoueur (jusqu'à quatre simultanément si vous avez le Multitap et suffisamment de manettes). Vous retrouverez aussi le classique mode Free Ride pour s'entraîner sur une piste. Ce n'est du reste pas du luxe, car lorsque les conditions climatiques donnent un brouillard bien dense, on a intérêt à bien connaître la piste. Du reste, il y a des tonnes de raccourcis, plus ou moins faciles à trouver, certains vous entraînant même hors-piste.

Mieux vaut ne pas tomber du pont.

Il y a du clipping par moments.

A droite, c'est le ravin, il faut rester concentré.

Vous êtes en plein hors-piste.

Le lapin va y passer, c'est sûr.

AVIS OUI !

Pas de doute, ce jeu respire le fun. La maniabilité est bonne, et la réalisation technique tout à fait correcte. Certes, ça clippe un peu, mais l'animation reste fluide et rapide, avec des décors très sympas. Par contre, il n'y a pas assez de pistes, et le jeu se révèle un peu trop facile. Il ne manque pas grand-chose à Sled Storm pour faire partie des hits. Cependant, les fans du genre s'y retrouveront largement car il est très complet.

PANDA

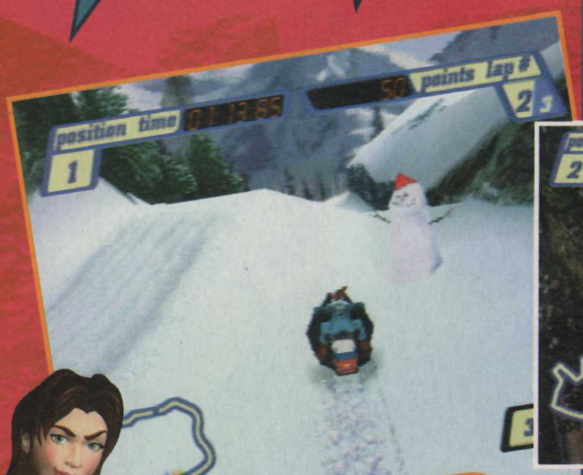
TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES

LED ORM

ET QUE ÇA SAUTE !

Les sauts sont l'occasion de faire des tricks, mais il faut prêter attention à la réception. Si vous vous plantez, vous perdrez de précieuses secondes. Donc prudence.

On peut faire des sauts très impressionnants.



En dégommant le bonhomme de neige, vous gagnerez des points.

Il arrive que l'on ne passe pas loin des sapins.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- COURSE DE MOTO-NEIGE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 89%

Une bonne introduction qui mélange scènes filmées et images du jeu.

GRAPHISMES 88%

Assez soignés et variés, bref ils ne sont pas mal du tout.

ANIMATION 88%

Un peu de clipping, mais c'est fluide et assez rapide.

MUSIQUE 90%

Bien trash, elle met tout de suite dans l'ambiance.

BRUITAGES 85%

Bien échantillonnés, mais pas assez nombreux à notre goût.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu est assez facile mais long grâce aux nombreux modes différents.

JOUABILITE 90%

La prise en main est impeccable, et la maniabilité nickel.

INTERET 89%

Un très bon jeu, intéressant et fun comme tout. Il ne lui manque pas grand-chose pour mériter un Mégahit.

AVIS OUI, MAIS...

Sled Strom est le premier de jeu de scooter des neiges sur Playstation. La réalisation technique est digne de la console : pas de problème de jouabilité, les personnages répondent bien et font des figures pendant les sauts. J'aurais aimé que les courses proposent un peu plus d'interactivité avec le décor et ne se déroulent pas uniquement sur piste. Un peu plus "freeride" comme pour le snowboard. Faire des tours de piste et sauter les bosses amusera un temps. Sled Storm est néanmoins une bonne simulation.

SWICH

TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

Mégahit CONSOLES+

POWER STONE

Renouveler le genre en matière de baston est devenu un exercice très difficile. Pourtant, Capcom, le roi des suites, nous propose de vivre une expérience unique : Power Stone.

CÔTÉ COUPS

Le principe des Furies est archi-simple. Pas de jauge à remplir, mais simplement des pierres à stocker. Quand vous avez récolté les trois pierres, votre apparence change et demeure tant qu'il reste assez d'énergie dans votre barre en bas de l'écran. Il suffit alors de vous placer pas trop loin de l'adversaire, et de sortir votre Fury. Impressionnantes à chaque fois, elles font très mal !

CÔTÉ JARDIN

Pour vous donner une idée de ce que l'on peut faire avec les objets, matez bien les photos. Par exemple, il est possible de se saisir d'un marteau pour aplatir l'adversaire, de grimper sur les poteaux et de tirer avec un bazooka. Et ce n'est qu'un échantillon...

Jouer en 3D est vraiment un régal pour éviter les projectiles.

Chaque transformation bénéficie d'une mise en scène soignée et énergique.

Ce boss de fin très coriace fonce sur toutes les pierres, et se transforme plusieurs fois pendant le match.

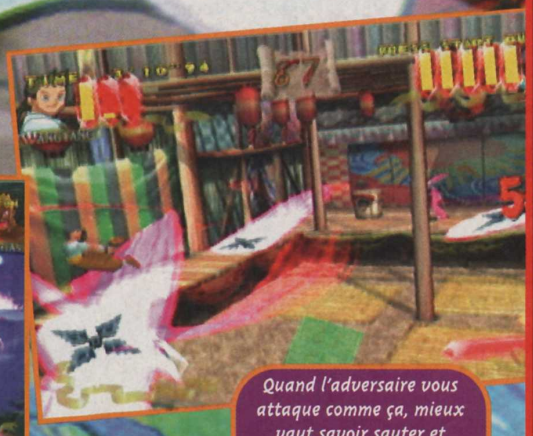
AVIS OUI !

Power Stone, c'est de la balle atomique ! J'ai beau cherché, je ne lui trouve pas de défaut ! On s'amuse comme des fous, la réalisation est impeccable. Pas une seule trace de pixel traître dans le décor, tout bouge à la perfection. Power Stone ne paie pas de mine. Mais avec des jeux de cet acabit, on se rend compte de la puissance de la DC. De plus, la version PAL est aussi rapide que la japonaise. Pas de ralentissement parasite, il y a juste des toutes petites bandes noires au bord de l'écran. Pas de quoi chipoter...

GIA

A première vue, Power Stone ressemble à un jeu de baston banal, mis à part l'arène en 3D dans laquelle la boucherie a lieu. Les persos peuvent aller et sauter là où ils veulent, sur plusieurs niveaux (un peu comme dans Ehrgeiz et Destrega). Mais, en y regardant de plus près, on remarque plusieurs innovations. On peut se servir de tout ce qui se trouve à l'écran. On peut casser les caisses, balancer des tables et prendre les armes qui traînent, tout cela, dans le but de réduire l'adversaire en bouillie. Cet aspect particulièrement bien ficelé rend les parties endiablées. On s'amuse rapidement, à jouer en permanence avec les éléments du décor. Parfois, les matchs ressemblent carrément à des bagarres de taverne... Ensuite, pour sortir les furies, vous devez ramasser trois pierres (d'où le nom du jeu !). Le seul problème, c'est qu'il n'y a que trois pierres en tout, à se partager entre deux adversaires ! Quand vous prenez des baffes, vous perdez une pierre stockée, que l'ennemi s'empresse de récupérer. Une fois que vous avez récolté les trois, une transformation s'effectue, et il vous devient possible de sortir deux types de super coups avec les boutons L ou R. Ce principe vous oblige donc à toujours partir à l'attaque, et à ne pas attendre que l'adversaire vienne vous choper. Ces règles donnent à Power Stone un aspect très pêchu, un peu bordélique, certes, mais on comprend vite le principe. Avec des jeux de cette classe, la Dreamcast a déjà une destinée toute tracée. Virtua Fighter 3tb, Soul Calibur, King of Fighters, Street Fighter Alpha 3 et Power Stone lui donne déjà une belle notoriété en baston.

Les effets de lumière sont exceptionnels.



Quand l'adversaire vous attaque comme ça, mieux vaut savoir sauter et esquiver.

On a aussi droit aux Combos, plus classiques, mais efficaces.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : EIDOS
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 83%

Une petite intro sympa dans la grande tradition des jeux de baston Capcom.

GRAPHISMES 93%

C'est coloré, vif, chatoyant et dynamique. Aucune bavure de ce côté.

ANIMATION 95%

De la balle ! Les persos bougent très vite, les zooms délicats se font en douceur.

MUSIQUE 82%

Elle n'accroche pas vraiment l'attention. On l'oublie très rapidement.

BRUITAGES 95%

Les digits, les baffes, les explosions, tout est au poil. L'expérience Capcom !

DUREE DE VIE 87%

Le jeu se finit vite. Mais pour gagner tous les bonus, il faudra s'accrocher.

JOUABILITE 90%

Il faut le temps pour saisir ce qui se passe à l'écran, après c'est du tout cuit.

AVIS OUI !

Power Stone est un jeu que j'affectionne. Plus qu'un simple jeu de baston, on joue au chat et à la souris, courant derrière l'adversaire afin de lui voler ses pierres. Graphiquement, c'est la grosse claque. Il n'est certes pas aussi détaillé que Soulcalibur de Namco, mais il offre quand même de belles textures et des effets spéciaux assez agréables à l'œil. Enfin le fait de pouvoir utiliser des armes pour se défendre et l'interactivité des combattants avec le décor font de ce jeu un allié de taille pour la Dreamcast. Merci Capcom !

KAEL

INTERET 93%

Fun, révolutionnaire, recherché, Power Stone est sûrement le jeu de Capcom le plus original depuis longtemps.

MISSION: IMPOSSIBLE

Après un passage remarqué sur N64 (C+81, 91%), Mission: Impossible débarque sur Playstation. Au programme, infiltration, espionnage, gadgets en tout genre, action et recherche. Bonne chance...

Vous dirigez Ethan Hunt (le héros du film incarné par Tom Cruise), un espion américain qui travaille pour une organisation secrète. Vous devrez effectuer vos missions avec la plus grande discrétion. En effet, ce jeu se rapproche plus d'un Metal Gear Solid que d'un GoldenEye. Il n'est pas possible de foncer sur l'ennemi l'arme à la main (c'est la mort assurée). Prenons le premier niveau, par exemple. La mission, si vous l'acceptez, consiste à infiltrer une base soviétique afin de saboter un sous-marin nucléaire.

Une fois dans la base, vous devrez assommer un gradé et prendre sa place pour circuler librement. Puis, vous devrez entrer dans la zone des sous-marins et remettre une mine à Dowey (un collègue) qui s'occupera du sabotage. Si, par malheur, vous veniez à vous faire repérer, ce serait Game Over, et "le département d'Etat nierait avoir eu connaissance de vos agissements". Mais, grâce à vos armes et à vos gadgets : silencieux, 9 mm, lance-roquettes, "facemaker", chewing-gum explosif, il sera facile de vous frayer un chemin dans les dédales ennemis. De nombreux agents, dont les personnages mythiques de la série télé (et accessoirement du film), seront là pour vous prêter main-forte : Jim Phelps, John Clutter, Candice Parker, Robert Barnes...

Long et varié

Comme pour la version N64, le jeu se compose de cinq missions générales réparties en vingt niveaux, dans lesquels vous seront confiés plusieurs objectifs. Si vous sautez une étape,

QUI SONT VOS AMIS ?

Comme tout le monde le sait : l'union fait la force. Ainsi, de nombreuses personnes vous aideront à progresser dans vos missions. Que ce soit en vous remettant des gadgets ou en vous donnant des informations, ils ont tous leur importance. Voici donc une petite présentation de vos principaux acolytes.

John Clutter : *Alpiniste et grand amateur des climats polaires, c'est un spécialiste des systèmes radio et des explosifs.*

Dieter Harmond : *A étudié dans les pays de l'Est, il a ses entrées dans les réceptions et les autres événements locaux. C'est un très bon informateur.*

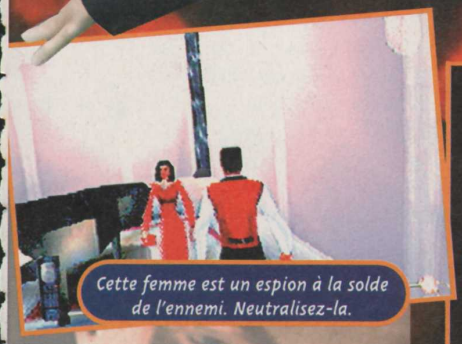
Sarah Davis : *Infiltrée depuis quatre ans dans la haute société de Prague, elle pourra vous donner toutes les informations que vous désirez.*

Jim Phelps : *Chef des opérations, il est le superviseur et reste en contact radio avec les autres membres de l'équipe.*

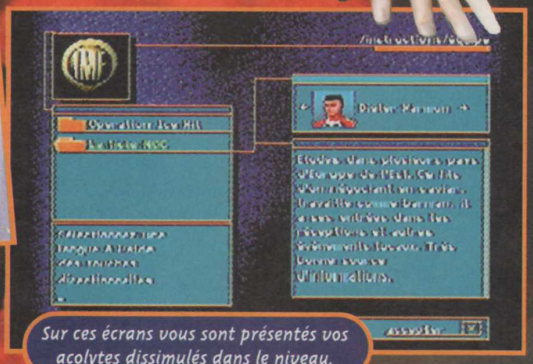
AVIS OUI !

Mission : Impossible sur Playstation est une pure réussite. Les quelques petites faiblesses de la version N64 ont été corrigées, et, grâce aux grosses capacités des CD, les développeurs ont pu intégrer cinématiques et voix afin de le rendre plus vivant. On ne se lasse pas de jouer l'espion ni de ruser en utilisant les gadgets les plus farfelus. Les missions sont nombreuses (libération d'otages, récupération de microfilms, infiltration de bâtiment...). A part une gestion des objets un peu complexe, ce soft ne souffre d'aucun défaut.

KAEL



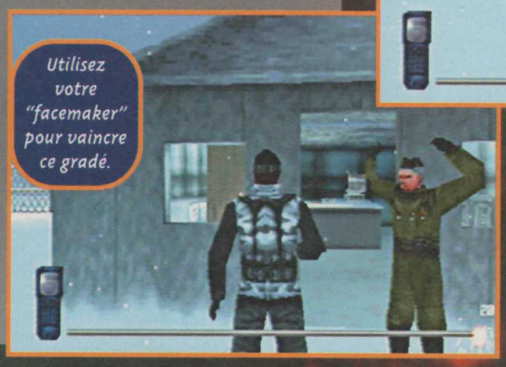
Cette femme est un espion à la solde de l'ennemi. Neutralisez-la.



Sur ces écrans vous sont présentés vos acolytes dissimulés dans le niveau.

alors c'est toute la mission qui échoue, et il faudra la recommencer entièrement. Le temps est également à prendre en compte, car, au bout d'un certain moment, les gardes s'apercevront du subterfuge et vous fonceront dessus. Enfin, si certaines missions dépendent de votre rapidité et de votre sens de l'anticipation, pour d'autres, l'attente et la recherche seront primordiales.

Lorsque vous maintenez R2 enfoncé, un viseur bien pratique vous permet de tirer sur les ennemis éloignés.



Utilisez votre "facemaker" pour vaincre ce gradé.

Comme dans le film, c'est Jim qui reçoit les ordres de mission.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INFOGRAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- AVENTURE-TACTIQUE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION — 90%

Le générique du film à la sauce 3D et entrecoupé de cinématiques.

GRAPHISMES — 90%

Des textures nombreuses et variées. Effets de lumière omniprésents.

ANIMATION — 92%

Les persos ont des mouvements réalistes, et la caméra suit parfaitement le héros.

MUSIQUE — 92%

Thèmes variés et bien rythmés. Normal, ce sont ceux du film.

BRUITAGES — 94%

Énormément de voix digits. Les bruitages sont nombreux et réussis.

DUREE DE VIE — 90%

Une vingtaine de missions, deux niveaux de difficulté, vous n'êtes pas prêt de le finir.

JOUABILITE — 85%

Quelques problèmes de gestion des objets. Déplacements instinctifs.

INTERET — 92%

Si vous avez aimé la version Nintendo 64, vous adorerez celle sur Playstation, qui est beaucoup plus vivante.

AVIS OUI !

Cela faisait un moment que les joueurs sur Playstation attendaient d'avoir le privilège de jouer à Mission: Impossible. Le développement a été optimisé pour la machine, et ça se voit ! Les graphismes sont très agréables. Le jeu est aussi dur qu'intéressant, bien plus qu'un simple Doom-like répétitif et bourrin ! Même si le concept n'est pas nouveau (il faut dire que l'esprit créateur et novateur est au plus bas dans les jeux vidéo), c'est à une très belle adaptation que nous avons affaire. Chapeau bas...

SWITCH

SPEED DEVILS

AVIS OUI !

La Dreamcast n'en finit pas de m'étonner ! Je ne vois aucune différence entre cette version et celle à laquelle je jouais sur un PC équipé d'une carte 3Dfx2. Mieux, cette mouture est encore plus jouable ! Il faut dire que Ubi Soft n'a pas fait une simple adaptation de son hit, mais l'a complètement retravaillé. De nouveaux circuits, comme de nouvelles voitures, sont disponibles et pour une fois qu'un éditeur fait bien les choses, il est important de le souligner.

NIIICO

A tout instant du jeu il est possible d'obtenir une vue arrière afin de savoir si vos concurrents sont loin de vous ou pas.

Les condés vous indiquent la position des radars. Si vous dépassez la limite autorisée, vous gagnez de l'argent.

Le mode 2 joueurs propose pas moins de quatre types de jeux différents.

Speed Devils est l'adaptation de Speed Busters, un titre sorti sur PC il y a un an environ. Plus qu'une simple adaptation, le jeu a été amélioré et contient des circuits et véhicules inédits. Même la jouabilité a été retravaillée et adaptée à la manette de la Dreamcast.

Speed Devils est une simulation de course de voitures tout en 3D temps réel. Son principe est simple : parcourir les différents circuits et tenter de terminer dans les premières places. Le jeu comporte quatre catégories de difficulté croissante, chacune avec ses propres pilotes et véhicules. Chaque pilote a des caractéristiques bien précises : capacité à conduire sa voiture, style de conduite, et aussi, pour certains, circuit de prédilection. A vous de faire le bon choix avant de commencer une course. Speed Devils comporte treize circuits, tous situés aux Amériques : Mexique, Canada et Etats-Unis (Nevada, Californie, Louisiane et New York). Les conditions climatiques changent en fonction des niveaux traversés et certains circuits, comme le Canada, comportent plusieurs saisons différentes : l'automne, le début de l'hiver et le plein hiver. Les décors changent bien évidemment en fonction des conditions climatiques et, plus fort encore, les pièges diffèrent le long des parcours. La Louisiane comporte des portions de circuit où l'on trouve des éboulements et des tornades, et celui de Californie est attaqué par un dinosaure sorti tout droit des studios d'Hollywood. Chaque parcours contient ses propres pièges, à vous de les découvrir. Enfin, dernier point, sachez qu'il est possible de gagner de l'argent en restant un tour de circuit en tête ou en conduisant au-dessus de la limité autorisée. Cet argent vous servira ensuite à acheter de nouvelles voitures plus puissantes et plus maniables ou à booster les caractéristiques de votre bolide : freins, moteur, pneus, turbo. Une fois, le turbo enclenché, votre voiture pique une pointe de vitesse phénoménale et exige une conduite parfaite pour ne pas finir dans le décor. Attention aussi à ne pas trop vous en servir car, comme toute bonne chose, il n'est hélas pas infini.

ATTENTION AU DÉCOR !

Contrairement à la plupart des simulations du genre, les éléments du décor jouent un grand rôle. Quels que soient les niveaux traversés, ils vous mèneront la vie dure. Soyez vigilant, il est facile de les percuter. Vous perdriez de précieuses secondes.

Si vous ne vous êtes pas planté dans les tas de terre, essayez d'éviter la pelleteuse !

Les studios d'Hollywood, en Californie. Un gigantesque dinosaure bloque la route !

Parfois, des avions à réaction viennent animer le ciel durant la course. Les fumigènes rendent ensuite la vision du circuit très difficile.

Le circuit de Las Vegas. Aux frontières de la ville, le désert est envahi par les extraterrestres. Normal, l'Area 51 n'est pas loin.

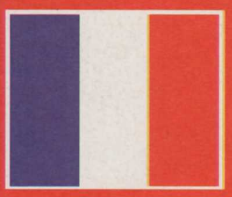
La Montana est l'une des voitures les plus maniables. Sur PC, il fallait la télécharger sur Internet. Ici, elle est livrée avec le jeu !

En mode Arcade, de nouveaux éléments du décor apparaissent. Voici un Canadair qui asperge la route d'eau.

AVIS OUI !

Speed Devils est une bonne surprise ! Voilà une course très orientée arcade, dotée de graphismes aguicheurs comme c'est souvent le cas sur cette merveilleuse petite machine, maniable, bien animée et pourvue de plusieurs véhicules. Ce n'est pas ce qu'on a vu de plus diaboliquement speed, mais il est intéressant de pouvoir exploiter les circuits en totalité, puisque de nombreux raccourcis sont disponibles et permettent de mettre en place des stratégies de course. Bref, liberté de mouvements + courses variées = maxi fun. Speed Devils est à posséder !

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE AUTOMOBILE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : CONSÉQUENTE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 89%

L'interface graphique a été peaufinée. De nombreuses options.

GRAPHISMES 92%

La Dreamcast nous montre son plus beau visage. Pas de pixélisation.

ANIMATION 92%

Souple et rapide. Rien à redire : aucun ralentissement.

MUSIQUE 85%

Les thèmes sont de bonne qualité et se font discrets lors des courses.

BRUITAGES 82%

Le crissement des pneus est réaliste comme celui du turbo. Sympa.

DUREE DE VIE 85%

Le mode Championnat n'est pas évident. Nombreux modes 2 joueurs.

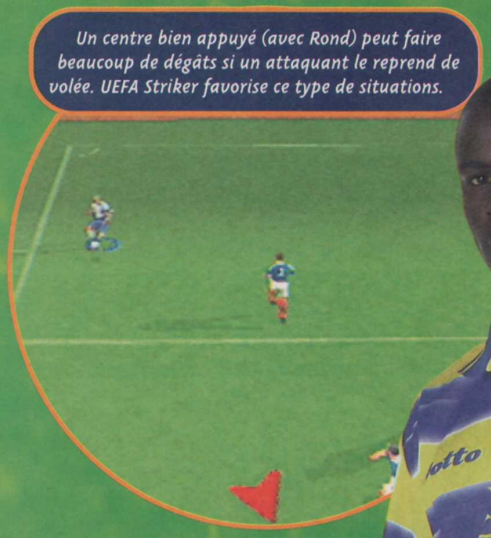
JOUABILITE 90%

Prise en main rapide. Reste à s'adapter à la conduite des différents véhicules.

INTERET 89%

Speed Devils est une superbe adaptation du jeu sur PC. Il comporte de nombreux modes variés et propose une difficulté croissante.

Mégahit
CONSOLES+



Un centre bien appuyé (avec Rond) peut faire beaucoup de dégâts si un attaquant le reprend de volée. UEFA Striker favorise ce type de situations.

La saison des simulations de foot a repris. Et celle de Rage, parrainée par l'immense Lilian Thuram, prend déjà la tête du championnat. UEFA Striker, c'est de la bombe !

UEFA STRIKER

Les trois vues sont jouables. Même celle en longueur. On préfère quand même la vue de côté. Tiens, il neige !

Il en va de certains softs comme de certains disques ou livres. On ne les attendait pas, ils débarquent sans crier gare et on devient accro illico. UEFA Striker fait partie de ces jeux-là. Aussi soignée, riche et puissante qu'un Fifa ou un ISS, la bombe que vient de nous livrer Rage a tous les atouts pour séduire l'exigeant qui sommeille en vous. Concrètement, UEFA Striker est résolument orienté vers un réalisme à couper le souffle. Graphiquement, il est au top, même si les gros plans sur les joueurs les font passer pour des têtes de pioche ! Jolies textures, ultra réalisme des courses, passes et tirs, les concepteurs ont développé à fond le gameplay. Soyez prévenu : vous allez faire des tirs de folie, au terme d'actions que vous devrez vraiment construire. Une intelligence artificielle rondement élaborée vous évitera, comme dans Fifa, de remonter le ballon en trois passes successives. Outre les traditionnelles options de jeu (choix de la météo, du stade, activation ou non des fautes, etc.), le menu vous propose de choisir entre plusieurs types de compétition : le super trophée, l'élimination directe, un mini-championnat à 8 équipes maximum et des matchs de légende à rejouer (dont certains en noir et blanc !). Un astucieux système de brevets

HELP !

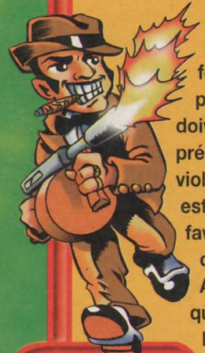
Une des petites surprises (agréables) du jeu, c'est le passage de différents brevets (joueur, entraîneur et sélectionneur UEFA) qui donne accès à de nouvelles compétitions. Vous devez réussir plusieurs exercices, comme à l'entraînement, qui vous feront gagner des points. Un peu comme les exercices de Colin McRae Rally. L'addition de ces points fera de vous un champion.

Là, il faut marquer sans dépasser la ligne jaune. Pas si simple que ça !

Une bonne tête piquée sur un corner, ça vous tente ? Oui, mais pas au-delà de la ligne rouge !

Le niveau Joueur UEFA est très facile à atteindre. Le reste est un petit peu plus compliqué !

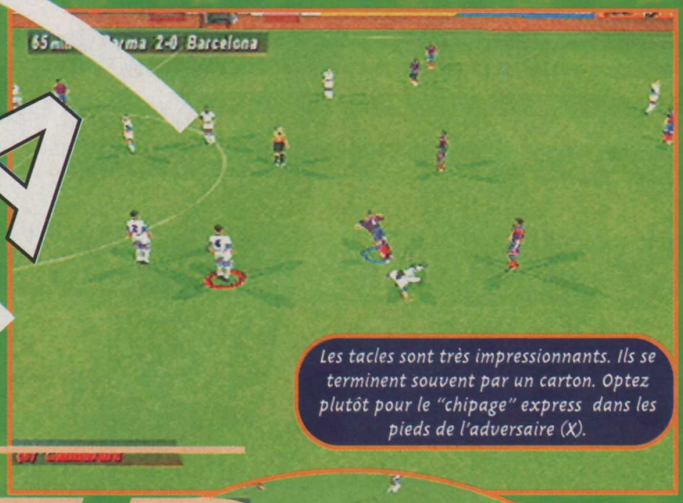
AVIS OUI !



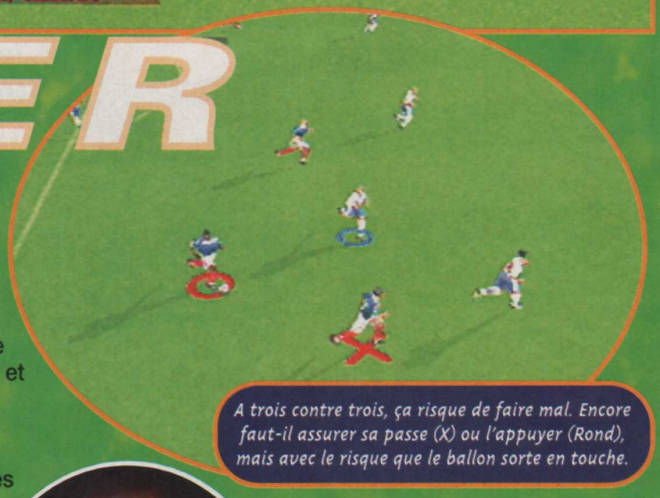
Ça y est, on y arrive progressivement. Désormais, il faudra compter sur le réalisme achevé des simulations de foot, grâce à cet UEFA Striker, proprement renversant. Les actions doivent se construire, les passes être précises et les tirs peuvent être d'une violence inouïe. L'utilisation du terrain est totale et les concepteurs du jeu ont favorisé les espaces à exploiter plutôt que les grosses mêlées sur le ballon. Au résultat, vous avez un jeu fluide, qui fait la part belle à l'attaque. Quel bonheur !

VINCE

FA KER

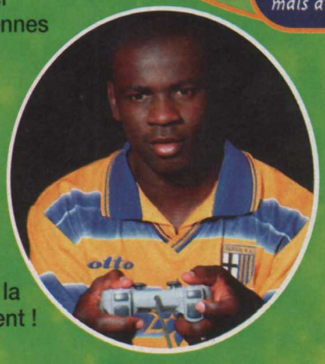


Les tacles sont très impressionnants. Ils se terminent souvent par un carton. Optez plutôt pour le "chipage" express dans les pieds de l'adversaire (X).



A trois contre trois, ça risque de faire mal. Encore faut-il assurer sa passe (X) ou l'appuyer (Rond), mais avec le risque que le ballon sorte en touche.

à passer (pour devenir joueur, entraîneur ou sélectionneur UEFA) vous ouvrira, si vous réussissez les exercices plutôt simples, de nouveaux modes tels le Championnat d'Europe et une très énigmatique Coupe territoriale. Vous pourrez manier 45 équipes européennes parmi les plus célèbres, avec les vrais noms des joueurs. Autant d'équipes nationales seront disponibles pour les championnats d'Europe. UEFA Striker est vraiment la simulation du moment !



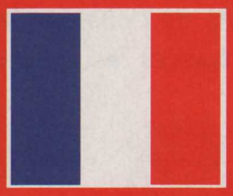
LÉGENDES

Quatre matchs de légende sont proposés dès le départ. Gagnez-les et vous aurez droit à d'autres parties mythiques à réécrire. Ça peut être la dernière finale de Ligue des Champions (Munich/Manchester), comme des matches des années 60, en noir et blanc ! Excellent !

AVIS OUI !

Impressionnant ! UEFA Striker est LA simulation de foot ! Les joueurs se placent intelligemment, les mouvements sont réalistes, et l'utilisation de l'espace de jeu est totale... Les graphismes soignés, les musiques sympas, les nombreuses options de jeu, le choix important d'équipes connues (avec les vrais joueurs) lui garantissent une durée de vie conséquente. Bref, il y a fort à parier qu'UEFA Stricker, dont le parrain est Monsieur Lilian Thuram en personne, comblera tous les passionnés du ballon rond...

ZANO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RAGE SOFTWARE
- Éditeur : INFOGRAMES
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : MULTITAP
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%
Le stade s'illumine, des extraits de matchs défilent, la pression monte !

GRAPHISMES 90%
Très jolies textures, environnement crédible. Un poil plus réussi que chez Fifa.

ANIMATION 89%
Pas de saccade. Actions fluides et racées. Postures des joueurs ultra réalistes.

MUSIQUE 88%
La techno des écrans de présentation et des modes est très plaisante.

BRUITAGES 90%
Du délire au moindre but ! Les commentaires sont sobres et efficaces.

DUREE DE VIE 90%
Il y a suffisamment de modes ici pour tenir jusqu'à UEFA Striker 2 !

JOUABILITE 91%
Manier des joueurs de foot aura rarement été aussi plaisant.

INTERET 91%

Cette grande et belle simu de foot, tournée vers la beauté des actions, a toutes les chances de devenir "la" référence.

INCOMING

Incoming est un jeu qui nous vient du monde du PC. La conversion est très fidèle, et la qualité graphique de l'ensemble devrait vous en faire voir de toutes les couleurs.

EN ROUTE !

Pour repousser les aliens, vous allez piloter un bon paquet de véhicules différents, ce qui rompt un peu avec la monotonie de l'action. Entre les divers tanks, avions et DCA, plus l'hélico, il y a de quoi faire !

L'hélico est très maniable et facile à piloter, on n'est pas dans une simulation.

Même si le tank ne recharge pas vite, l'ennemi est immanquable !

Cet avion ne possède pas de missiles, mais une sorte de laser à courte portée.

Même si le tank ne recharge pas vite, l'ennemi est immanquable !

On passera sur le scénario bidon et inchangé depuis Space Invaders : les extraterrestres débarquent sur Terre. L'originalité de ce shoot très arcade réside dans le grand nombre d'appareils différents à diriger. Cela va de la DCA aux tanks, ux avions, sans oublier notre préféré : l'hélico. Chaque engin possède ses propres caractéristiques, mais de toute façon vous n'avez pas le choix. On vous assigne un véhicule en fonction de votre mission. La plupart possèdent une mitrailleuse, et des "missiles" en nombre limité. Mais ce n'est pas toujours du cent pour cent bourrin. Parfois, il faut protéger un convoi ou sa base, ou bien encore récupérer un chargement avec l'hélico, grâce à un câble, pour le ramener à bon port. Bien sûr, vous n'êtes pas invincible, et vous devrez même être assez vigilant. Heureusement, vous avez un radar à la Wing Commander, qui se révèle aussi précis qu'utile pour vous signaler la présence des ennemis.

Beau, beau et beau

Une flèche en haut de l'écran vous indique la direction à suivre. Les missions s'enchaînent instantanément, et sont regroupées en "scénarios". Les Continues sont infinis, et on peut sauvegarder entre les scénarios, ce qui rend le jeu plus facile. Mais le grand point fort d'Incoming est sans aucun doute sa qualité graphique. Même en étant habitué à la Dreamcast, on en prend plein les yeux ! Et en plus, la version française ne souffre pas des rares ralentissements de la version import.

La mitrailleuse bénéficie un guidage automatique.

Les vues extérieures manquent de précision.

Les explosions sont vraiment superbes, avec des effets de lumière sidérants.

AVIS OUI, MAIS...

Incoming impressionne par sa réalisation graphique. Ce qui n'empêche pas sa maniabilité d'être vraiment impeccable. Certes ce titre s'adresse surtout aux amateurs de bourrinage, car, même s'il faut remplir des missions, l'action se résume le plus souvent à tirer sur tout ce qui bouge. Ce côté répétitif finit par lasser. Enfin, Incoming est tout de même un très bon jeu, qui saura séduire les amateurs de shoot.

PANDA

On aperçoit au loin le tank allié qui vous aidera à détruire le générateur.

Ce DCA aura certainement du mal à détruire cet essaim de vaisseaux ennemis.

Cet avion de chasse ne fait pas dans le détail. Rien ne lui résiste.

Il faut protéger les avions cargos pour qu'ils puissent décoller.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : RAGE
- Éditeur : RAGE
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%
Rien de spécial, c'est plutôt sobre.

GRAPHISMES 93%
Les explosions sont magnifiques, et les décors ne sont pas en reste.

ANIMATION 89%
C'est fluide, les ralentissements de la version japonaise ont été supprimés.

MUSIQUE 85%
L'ambiance sonore est soignée, mais reste très classique.

BRUITAGES 90%
Ça pulse dans tous les sens !

DUREE DE VIE 88%
Le jeu est long et assez difficile, mais on a des vies infinies.

JOUABILITE 91%
Nickel. Les engins se dirigent facilement, c'est très maniable.

INTERET 86%

Ce titre plaira aux amateurs de shoot bien bourrins. La réalisation met une bonne claque, mais l'action est un poil répétitive.

AVIS OUI, MAIS...

Incoming est un très beau jeu ! Evidemment, c'est facile : ce titre tourne sur Dreamcast. Mais en plus de ses qualités visuelles, il constitue un excellent défouloir. Ajoutez à cela que tout ce qui bouge à l'écran bouge vraiment bien, et vous obtenez un très bon shoot them up. On peut cependant regretter la relative froideur de certains décors et le côté systématique des phases offensives. Cela dit, les fans de shoot seront comblés.

TOXIC

Les missiles autoguidés ne laissent que très peu de chance de survie à sa cible.

RE-VOLT

Avec l'arrivée de Re-Volt, les malheureux qui n'ont jamais eu la chance de diriger des petites voitures radiocommandées vont pouvoir s'offrir ce plaisir. Au programme, courses à travers des lieux insolites et cascades à tout bout de champ.

Le principe du jeu, que ce soit sur Nintendo 64 ou sur Playstation, est identique comme deux gouttes d'eau à celui de Mario Kart (N64) : on dirige différents véhicules sur de nombreux circuits tout en récupérant des gadgets pour distancer ou se débarrasser de ses adversaires. Si l'on dirigeait des karts dans Mario Kart, ce sont des voitures radiocommandées que l'on pilote dans Re-Volt. Du coup, le contrôle des bolides est complètement différent et un long apprentissage est nécessaire.

Contrôle périlleux

Et il sera d'autant plus long, que les caractéristiques des voitures changent en fonction des modèles : accélération, poids et vitesse de pointe sont à prendre en considération, car la maniabilité est complètement différente d'une voiture à une autre. Sur les circuits, de nombreux gadgets viennent enrichir les courses qui, il faut bien l'avouer, sont parfois un peu fades. On trouve ainsi le parfait attirail du petit Mad Max : missiles autoguidés, arcs électriques, bombes à retardement, boules de bowling, turbo, et un bouclier pour parer les coups des concurrents. Les gadgets sont rares et disponibles uniquement si l'on roule sur des icônes en forme d'éclair. Les gadgets sont ensuite attribués aléatoirement, et il faut croiser les doigts pour tomber sur les plus efficaces.

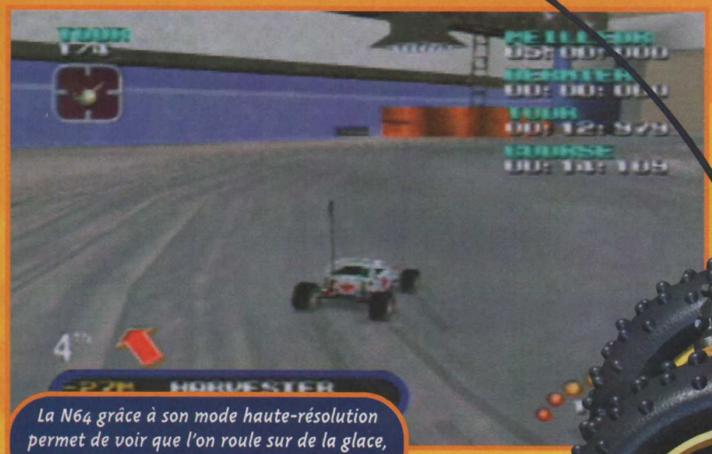
Attention pixels !

En effet, certains gadgets, comme le turbo, rendent la conduite du véhicule plus qu'hasardeuse voire périlleuse. Les voitures accessibles en début de partie ne sont pas nombreuses. Cependant, pour chaque championnat remporté, des caisses plus performantes deviennent disponibles, et de nouveaux circuits s'ouvrent. Les circuits de base, en extérieur comme en intérieur, sont plutôt nombreux, avec des décors assez réussis et plutôt réalistes. Un éditeur de niveaux permet par ailleurs de créer ses propres circuits et de les enregistrer sur carte-mémoire avant de s'y risquer. Une option intéressante qui rallonge la durée de vie du jeu. Cependant, on regrettera les graphismes trop pixélisés de la version Playstation et la prise en main douloureuse pour les neurones. Re-Volt, c'est certain, ne bousculera pas l'incontournable Mario Kart (N64) ou Speed Freaks (PS), mais pourra intéresser les débutants en la matière.

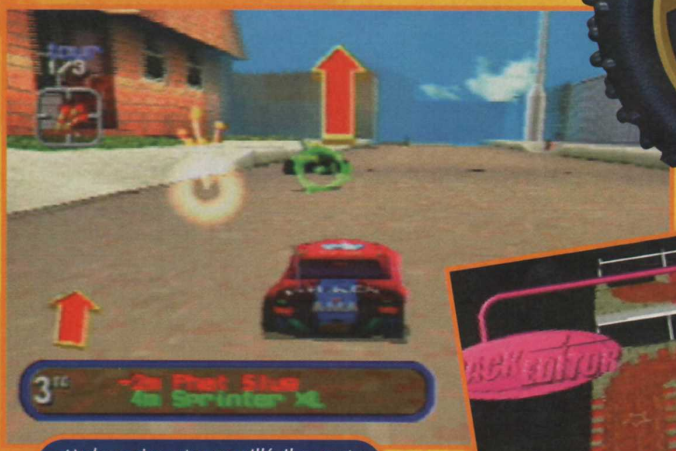
Le turbo n'est pas un cadeau ! La voiture devient incontrôlable et les dérapages nombreux. Attention au décor.

Parfois, les circuits se séparent. Certaines portions sont des raccourcis, d'autres vous mènent vers de nombreux gadgets (N64)

Les musiques sont honnêtes (© Panda 1998)



La N64 grâce à son mode haute-résolution permet de voir que l'on roule sur de la glace, ce qui n'est pas le cas de la version PS.



L'adversaire est verrouillé, il ne reste plus qu'à lâcher les missiles (PS).

L'éditeur de niveaux, comme son nom l'indique, permet de créer ses propres circuits (N64).

AVIS OUI, MAIS...

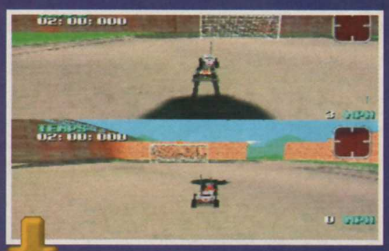
Après de nombreuses minutes passeés à s'exercer, on peut enfin commencer à diriger convenablement son véhicule. Cependant, la jouabilité n'est pas celle d'un Speed Freaks et encore moins d'un Mario Kart. C'est d'ailleurs le principal point noir de ce jeu. Les niveaux sont ce qu'ils sont (© Niiico 1999), mais la jouabilité pousse à se vautrer très souvent dans les décors. Il faut dire aussi que le parcours à suivre, dans certains stages, n'est pas toujours bien défini.

NIIICO

Ne soyez pas trop gourmand et ne tentez pas d'attraper les gadgets situés aux endroits délicats à atteindre (N64).

MODES MULTIJOUEURS

La version N64, comme celle de la PS, propose des modes en Multijoueur : à deux pour la PS et à quatre pour la N64. Match de la mort, football, tout est bon pour s'amuser.



Un match de foot à deux, ça vous dit ? Loger la balle dans le but adverse est moins facile qu'il n'y paraît.

A trois, on commence à se faire plaisir, car les parties sont plus épicées.

A quatre, on s'éclate vraiment. Cependant, les écrans sont trop petits et on distingue mal les adversaires.

RE-VOLT

Le jardin botanique est une belle réussite graphique (N64).

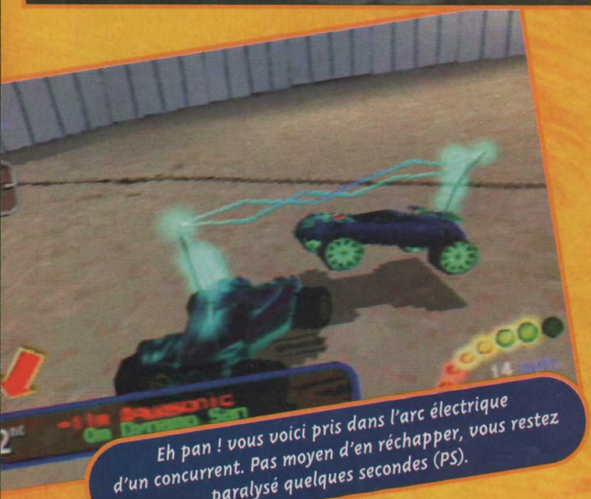
- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Éditeur : ACCLAIM
- COURSE DE PETITES VOITURES
- 1-2 JOUEURS (PS) / 1-4 (N64)

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

LES GADGETS !

Comme dans la plupart des jeux du genre, différents gadgets sont placés le long des parcours. Il faut rouler sur l'icône en forme d'éclair pour récupérer un gadget qui sera ensuite aléatoirement attribué.



Eh pan ! vous voici pris dans l'arc électrique d'un concurrent. Pas moyen d'en réchapper, vous restez paralysé quelques secondes (PS).

Voici l'icône sur laquelle vous devez rouler pour prendre un gadget (N64).

Un de vos concurrents a déclenché une bombe : votre antenne se consume comme une mèche de pétard (PS)

Quelques secondes plus tard c'est l'explosion ! De précieuses minutes sont perdues dans la course au titre ! (PS).

AVIS MOUAIS (N64), NON (PS)

Fans de courses, à vos pads ! Enfin, seulement ceux qui avaient aimé Mario Kart, dont ce jeu s'inspire allègrement (on dit "copier/coller" en informatique !). La version N64 est vraiment jouable, les bolides réagissent au doigt et à l'œil, et on arrive à prendre du plaisir à pousser ces voitures télécommandées au finish ! Reste qu'on se demande à quoi sert le Ram Pak ici ! La version PS, elle, est proprement loupée : saccades, textures grossières, maniabilité pourrie. Du balai ! Trait commun aux deux versions : la musique techno. Même chez Carrefour, elle est mieux !

VINCE

PRESENTATION 75%

Rien de spécial à signaler. Les textes sont en français et les options nombreuses.

GRAPHISMES 70%

La PS n'est pas au mieux de sa forme. Pour la N64, c'est bien mieux (85%).

ANIMATION 72%

Les animations sur PS manquent de fluidité. Sur N64, ça s'améliore (80%).

MUSIQUE 85%

On aime ou non, mais les rythmes techno sont entraînants.

BRUITAGES 60%

On frise le ridicule sur PS. Ils sont de meilleure qualité sur N64 (75%).

DUREE DE VIE 89%

Sur PS comme sur N64, il n'est pas facile de remporter tous les championnats.

JOUABILITE 65%

La jouabilité sur PS n'est pas bonne. Elle s'avère plus élaborée sur N64 (75%).

INTERET 79%

Re-Volt amusera certains joueurs sur PS, mais ne convaincra pas les amateurs de Mario Kart sur N64.

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.

EXCLU : PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE **8** DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE „SOLUTION ! RETAPEZ SUR LA TOUCHE **8** POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **0836688477** !

8 TUV

EXCLU : PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS.** VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS** !

NOUVEAU !

IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE **3615 ARCAD** OU LE **083668TIPS** :

- VOLANTS
- APPLE IMAC
- MOBILE MOTOROLA V3688...

3615 ARCAD
Jouez et gagnez !

PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS PAR FAX/COURRIER : GRUGEZ COMME UN PRO !

UN PLAN QUI AIDE BIEN NOTRE GRUGEUR !

FAX SUR LEQUEL LES PLANS SERONT REÇUS IMMÉDIATEMENT. (VOUS POUVEZ AUSSI LES RECEVOIR PAR LA POSTE)

MINITEL 3617 TIPS : LE GRUGEUR (VOUS, QUOI !) CHOISIT LES PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS QU'IL VEUT RECEVOIR

CHAISE DU GRUGEUR (POUR QUAND IL REGARDE LES PLANS SORTIR DU FAX)

GRUGEUR SACHANT GRUGER COMME UN PRO

TOMKAT

TIPS®

Soluces/plans par Fax/courrier !

SUR LE **3617 TIPS**, FAITES VOTRE CHOIX PARMI NOS ASTUCES, GUIDES, SOLUTIONS ET **PLANS EXCLUSIFS** : VOUS LES RECEVREZ PAR **FAX** OU **COURRIER** ! QUAND ? IMMÉDIATEMENT (FAX) OU DÈS LE LENDEMAIN PAR LA POSTE (COURRIER). **CONSOLES** (32, 64, 128 BITS, PORTABLES...) - **PC** - **MAC**

3615 TIPS — *Astuces/solutions par MINITEL*

0836688477 — *Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)*

3617 TIPS — *L'anti-galère par FAX ou COURRIER*

Fixtel 3615, 083668 : 2,23FMN. 3617 : 5,57FMN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

COOLBOARDERS

Les costumes des personnages sont assez marrants.

On avait découvert le talent de la Dreamcast pour le snowboard avec Sonic Adventure. Depuis, on attendait un jeu dédié à ce sport extrême. C'est Coolboarders qui relève le défi. De quoi vous faire patienter en attendant la neige !

DES TRICKS DE FOLIE

Comme dans les précédents Coolboarders, on peut faire des tricks de folie ! Il faut "charger" son saut puis relâcher le bouton au bon moment pour prendre une bonne impulsion.
Mais gare aux chutes qui vous enlèvent des points !

Il faut de l'expérience pour savoir quel type de tricks vous pouvez effectuer selon le tremplin.

Le deuxième half-pipe se révèle complètement délirant et incroyablement long !

Le rasta est le personnage le plus efficace pour les tricks.

Les vitraux sont magnifiques, comme tous les décors du jeu d'ailleurs.

Des obstacles tombent sur la piste. On peut soit les éviter soit les détruire en mettant la "garde".

Les effets de lumière sont incroyables.

Coolboarders est un jeu de snowboard, que vous connaissez sans doute dans ses diverses versions Playstation. Cette version Dreamcast conserve le principe de ses aînées. Le jeu est divisé en deux grandes épreuves : le half-pipe et la descente. Les half-pipes sont complètement déments, et dès le deuxième c'est de la folie furieuse ! Les pistes de descente sont incroyablement longues et variées. Graphiquement, une fois de plus, la Dreamcast en jette. Vous êtes "noté" en fonction de votre temps et des tricks réalisés. De bons scores déverrouilleront de nouveaux

AVIS OUI !

Coolboarders en jette au niveau des graphismes, mais sur DC, c'est normal. Les pistes sont extrêmement longues et variées. La maniabilité est nickel, on peut faire plein de tricks insensés, avec des half-pipes géants ! En plus, le jeu est difficile et long, ce qui garantit d'immenses heures de glisse pure... Ce Coolboarders Dreamcast est de loin le meilleur titre du genre. Cela va être difficile de faire mieux ! Bon, je vous laisse et je retourne à mon pad : décidément, ce jeu est trop fun !

PANDA

COOL BOARDERS BURN

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : UEP
- Éditeur : UEP
- SNOWBOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

half-pipes, pistes, planches et costumes pour les personnages. Le jeu n'est pas évident du tout à maîtriser, et vous ne risquez pas de le finir en un après-midi ! Le problème étant de trouver le bon compromis entre vitesse (pour faire un bon chrono) et technique (pour les tricks). Pour compliquer l'affaire, chaque personnage possède ses points forts et ses faiblesses ! Néanmoins, on retrouve le même système de saut que dans les versions précédentes : il faut laisser le bouton de saut enfoncé puis le relâcher pour sauter. Bien sûr, pendant ce temps votre personnage ne peut plus tourner. Il existe plusieurs chemins pour une seule et même piste, mais on ne peut pas vraiment parler de passage secret. Comme les pistes sont très ouvertes et vastes, on peut aller un peu n'importe où. Par ailleurs, l'ambiance musicale est excellente, notamment celle qui accompagne le rasta.

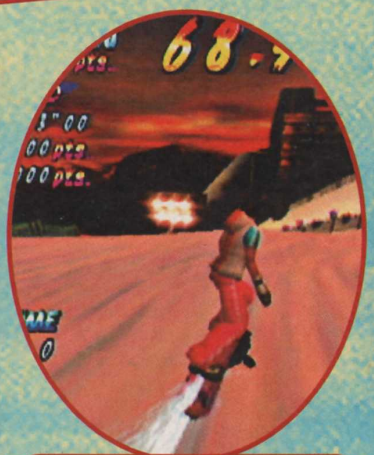
Les check-points vous octroient des secondes supplémentaires pour aller plus loin.

Entre James Bond et Men in Black, un costume très classe.

AVIS GRAVOS !

Après deux ans d'absence, UEP Systems revient... sur DC. Tous les ingrédients du Cool 2 de la PS sont là, mais avec les capacités graphiques de la Dreamcast ! Ça déchire grave ! La maniabilité est plutôt bonne, mais il faudra un moment au novice avant de réussir ses tricks. Les huit courses fourmillent de passages multiples et l'environnement est tout simplement magnifique. Planches et persos cachés à gogo, tenues variées, le jeu est plutôt orienté arcade. L'extravagance des personnages et des courses en font un des titres de glisse les plus fun du moment.

SWITCH



Il faut être rapide tout en réalisant de bons tricks. Un compromis pas facile.

PRESENTATION 80%
Tout ce qu'il y a de classique.

GRAPHISMES 93%
Superbes comme toujours sur DC.

ANIMATION 89%
Rapide, presque toujours fluide. De très rares ralentissements.

MUSIQUE 93%
L'ambiance musicale a été très soignée !

BRUITAGES 88%
Ils auraient pu être un peu plus travaillés, mais restent très honnêtes.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu est long, varié et bien coton pour avancer.

JOUABILITE 93%
Que ce soit avec la croix de direction ou avec l'analogique : c'est nickel.

INTERET 92%

Ce Coolboarders Burn DC va vous en mettre, bien sûr, plein la vue. C'est de loin le meilleur épisode de cette série et le plus sévèrement burné.

WILD ARMS 2nd IGNITION

Wild Arms 2 débarque sur Playstation. L'épisode précédent était resté au firmament des RPG pendant très longtemps. Il a tout de même fallu prendre AHL en otage pour obtenir une seconde page pour le test de ce jeu, mais grâce aux efforts conjugués de Cheub, Gia et de votre plantigrade préféré, voilà qui est fait.

HELP !

Wild Arms va vous donner du fil à retordre, voici, comme d'habitude une aide de jeu succincte pour bien débuter la partie. Lorsque vous êtes dans le village, poursuivez le chat sur le toit une première fois. Puis, allez discuter avec le garçon qui se tient près de la trappe dans le toit. Enfin, recommencez la chasse au chat, et vous arriverez à l'attraper. Allez discuter avec les trois personnages qui vous attendent en face de la boulangerie. Plus tard, dans la prison, vous récupérez une carte qui se trouve dans une armoire. Retournez délivrer votre copain en utilisant l'objet sur la porte de sa cellule. Quand vous serez bloqué dans un couloir, allez dans le menu d'option, et utilisez l'icône "stéréo". On n'y fait pas gaffe sur le coup, mais on entend un "bip bip" évoquant une sorte d'impulsion radio. Bon courage pour la suite !

Argh ! Devoir jouer les acrobates à cause d'un sale chat !

Un coup de pied dans le rocher permet de prendre de l'élan et de déplacer le radeau.

Le fameux couloir où il faut utiliser la commande "stéréo".

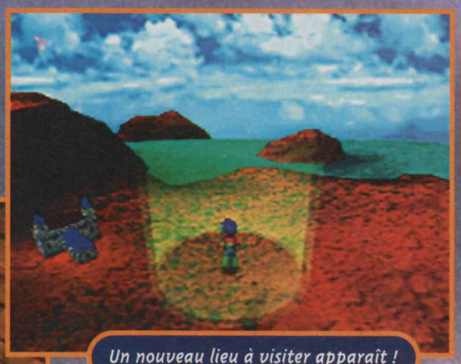
Tout commence très bien par un dessin animé d'excellente qualité. Comme dans l'épisode précédent, on choisit un des trois héros proposés. Ils doivent chacun faire une petite quête avant de se retrouver pour former un groupe. Désormais, la 3D concerne l'ensemble du jeu et non plus seulement les combats, qui sont à présent entièrement gérés par icônes, de même pour tous vos items. On retrouve le système de Charge, qui permet d'utiliser des talents spéciaux. Lorsque vous frappez ou recevez des coups, votre barre de SP augmente et, dès lors, vous pouvez utiliser, par exemple, des magies. Les deux garçons possèdent des armes, cela dit, si vous êtes raisonnable, vous garderez vos munitions pour les redoutables boss. Tous vos héros peuvent courir, mais chacun possède une technique qui lui est propre. Ainsi, la jeune fille peut lancer des boules de feu, ce qui lui permet entre autres d'actionner certains interrupteurs. En avançant dans le jeu, nos jeunes guerriers apprendront de nouvelles techniques. Wild Arms possède une ambiance unique, c'est l'un des seuls jeux qui mélange habilement magie et technologie. Par contre, il faut un peu d'expérience dans le monde des RPG en japonais, sinon vous risquez de pas mal galérer. Les donjons et villages

AVIS OUI !

Wild Arms 2 bénéficie d'une excellente réalisation technique. Que ce soit au niveau de la 3D, fine et colorée, ou encore des musiques et de la mise en scène... tous les niveaux du jeu sont très soignés, ce qui lui confère une excellente ambiance. C'est ça qui fait la différence entre Wild Arms et tant d'autres RPG, on rentre vraiment dedans ! Bref, si vous aimez les RPG, vous ne devez absolument pas le rater. En plus, vous en aurez pour un long moment avant de le terminer, bon courage !

PANDA

La quête de la jeune fille est bien galère, mais voilà le dernier bloc à actionner.



Un nouveau lieu à visiter apparaît !

Une situation à éviter.

n'apparaissent pas au premier abord lorsque l'on se balade sur la carte. Il faut utiliser un pouvoir, qui envoie un faisceau concentrique partant de votre héros et qui lui révèle les nouveaux endroits à visiter. Bien sûr, le rayon est limité, ce qui oblige à quadriller le monde. On peut renommer tous les personnages importants que l'on rencontre.

Sauver une jeune fille en détresse, c'est un job pour le Panda !

C'est le moment d'utiliser le fusil épée.

Vivement que le jeu sorte en version US qu'on puisse tout comprendre.

On se croirait vraiment en plein far west !

AVIS OUI !

Enfin ! La suite d'un des meilleurs RPG de la PS vient de sortir, et le jeu contient quelques innovations impressionnantes. D'abord, l'univers en 3D est parfaitement géré. Ensuite, et surtout, vous n'avez plus 3 mais 6 héros. En effet, vous rencontrerez des personnages qui se grefferont à votre groupe, ce qui propulse le jeu à un autre niveau. Sinon tous les ingrédients qui ont fait le succès du premier volet sont présents (scénario complexe à souhait, musique magnifique...), et assurent à Wild Arms 2 un statut de Mégahit bien mérité.

CHEUB

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : MEDIAVISION
- Éditeur : SONY
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 91%

Un DA fantastique qui passe malheureusement trop vite.

GRAPHISMES 93%

Entièrement en 3D, les décors sont d'une grande finesse.

ANIMATION 85%

Tout va très bien de ce côté-là, aucun problème.

MUSIQUE 91%

Pas mal de mélodies à la Sergio Leone, un vrai régal.

BRUITAGES 86%

Ça manque de digits vocales à notre goût, mais ça reste très correct.

DUREE DE VIE 92%

Pour finir les deux CD, il vous faudra un paquet de temps. Le jeu n'est pas évident.

JOUABILITE 87%

Le japonais vous posera des problèmes si vous n'avez pas l'expérience des RPG.

INTERET 93%

Cela faisait un bon moment que nous attendions ce jeu ! Il n'y a rien à dire, on n'a pas été déçu. Wild Arms 2 est une bombe !

trick Style

Trick Style est une simulation d'hover-board, (skate-board volant), et ce n'est pas pour nous déplaire : la glisse est un genre plaisant sur console, et encore plus sur DC ! A mi-chemin entre Coolboarders et WipEout, Trick Style parviendra-t-il à nous séduire ?

Ceux qui n'ont jamais vu "Retour vers le futur 2" auront peut-être du mal à se représenter une planche d'hover-board. Dans ce cas, qu'ils regardent tout de suite les photos pour se faire une idée. Le principe de Trick Style est simple. Vous êtes debout sur votre engin futuriste, et vous devez franchir la ligne d'arrivée avant vos cinq adversaires. Il y a cinq courses pour chacun des trois pays : Royaume-Uni, Etats-Unis et Japon. Une fois que vous aurez franchi en premier la ligne d'arrivée des cinq courses, une course spéciale (Boss Race) deviendra accessible. Dans cette dernière, vous devrez battre votre coach. Si vous y parvenez, vous gagnerez une nouvelle planche. Au départ, vos figures sont très limitées, mais si vous allez voir régulièrement l'entraîneur pour relever des défis (15 en tout), vous pourrez effectuer de nouvelles figures qui faciliteront souvent votre évolution dans les courses, les Boss Races (ces dernières sont plus orientées Freestyle) et les défis. Une pastille d'énergie est cachée dans chaque niveau. Elle déclenche une attaque dévastatrice qui détruit définitivement tous vos adversaires, mais vous ne pourrez l'utiliser que si vous avez gagné la figure dans les défis. En plus de toutes ces subtilités, il est possible de choisir entre trois positions sur la planche, sur ses deux jambes en position normale, sur le ventre ou sur le dos, en position Street luge (voir la compétition des Summer X-Games aux USA). Grâce à ces positions spéciales, vous gagnerez un peu d'avance dans les courses dotées de rails magnétiques. Si vous trouvez les raccourcis, et si vous maîtrisez les changements de position, remporter la victoire sera un jeu d'enfant...

Le tout dernier challenge est très difficile. Le boss possède un bon niveau et le tracé est assez complexe.

Plusieurs positions peuvent être adoptées : couché sur le ventre ou sur le dos. Des rails sont disposés çà et là dans quelques pistes.

Cette descente est plutôt vertigineuse, non ?

Certains anneaux sont situés en hauteur et vous permettent une accélération rapide.

AVIS OUI, MAIS...

Trop pur ! Après Coolboarders et avant Supreme Snowboarding : voici Trick Style. Les jeux stylés avec des tricks dans tous les sens, j'aime. Au départ, ce titre semble fade, mais les subtilités qu'il recèle prouvent le contraire. En terminant tous les défis, on devient un véritable acrobate et on peut trouver de nouveaux passages à grands coups de tricks (et de style ! hi ! hi !). Bref, c'est le bonheur. Reste qu'en insistant un peu, on finit le jeu très vite, mais le mode on-line devrait allonger sa durée de vie.

SWICH

HELP !

Les courses ne sont pas bien difficiles, un bon repérage des quelques pièges suffira souvent pour terminer premier. Toutefois, les dernières courses placent la barre plus haut. Certains virages ou passages aériens demanderont une bonne connaissance des possibilités de son personnage. La première chose à vous recommander est d'essayer de battre un maximum de défis. Les tricks que vous apprendrez vous permettront souvent de prendre la pole position. Bien utiliser les rails de Street luge, les flèches et les anneaux de vitesse, contribuera aussi à la victoire.

Au début, vous ne pourrez faire que des rotations de 360°. A la fin, vous pourrez aller jusqu'à 1080°. Ces rotations sont parfois indispensables pour franchir certains obstacles.

Des rails verts sont disposés à certains endroits. Pour bien les prendre, et gagner du temps, il faudra se trouver en position de Street luge et parfaitement dans l'axe.

Lors des bousculades, un bon Bodydrill calmera tout le monde.

Au loin, on a parfois l'impression de voir deux passages. Quelle désillusion lorsque l'on s'aperçoit, trop tard, que le bon passage se situait à gauche.

Anneaux et flèches de vitesse constituent un atout majeur pour gagner.

AVIS OUI !

Les graphismes de Trick Style m'ont vraiment impressionné, la fluidité est quasiment impeccable et les changements de caméras sont hyper bien choisis. La possibilité d'apprendre de nouvelles figures lorsqu'on avance dans le jeu permet d'exploiter pleinement le relief complètement ahurissant des circuits. Bref un jeu exeptionnellement beau et plutôt riche en sensations. Son seul vrai défaut : le niveau de difficulté beaucoup trop bas. Mais bon, la possibilité de s'affronter entre joueurs via le modem lui garantit quand même une bonne durée de vie.

ZANO

La dernière course est surhumaine : loopings, virages relevés, difficultés en pagaille, le tout sans barrière de sécurité.

trickStyle

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

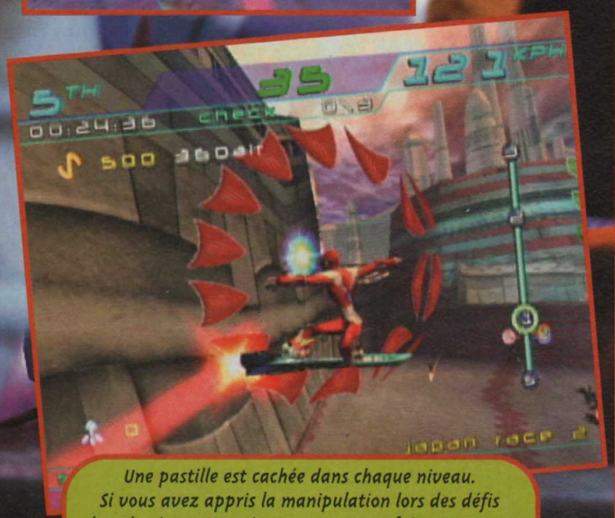
- Développeur : CRITERION STUDIOS
- Éditeur : ACCLAIM
- HOVER-BOARD
- 1-6 JOUEURS (VIA INTERNET)

- Contrôle : BON
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM 3 BLOCS)
- Compatible : -
- Vibrations : -

BE ON-LINE !

Avec les capacités de la Dreamcast et la participation de Microsoft, la machine tend à proposer des modes souvent vus sur PC. Ici, un éditeur de circuits ainsi qu'un mode Multijoueur sont disponibles. Les courses à plusieurs via Internet proposeront plusieurs variantes. Le mode Course dans lequel le seul but est d'arriver premier. La Session spéciale qui est une épreuve chronométrée dans un vélodrome (le but est d'effectuer un maximum de figures artistiques). Le mode Relais qui propose un jeu par équipe. Enfin le dernier mode consiste à jouer au chat et à la souris, une particule d'énergie est placée quelque part dans le vélodrome, le gagnant est celui qui possède cette dernière à la fin du temps imparti.

Une fois la victoire remportée sur les cinq pistes d'un pays, vous devez finir la Boss Race, le principe varie pour chaque contrée.



Une pastille est cachée dans chaque niveau. Si vous avez appris la manipulation lors des défis dans le niveau Practice, vous pourrez faire une super attaque en appuyant sur L + Y.

Les tricks sont parfois pratiques pour atteindre des passages secrets. Ici, c'est juste pour le style !

CRASH !

Les neuf personnages peuvent être classés en trois spécialités. Les "stunters" sont doués pour les tricks, les "agressifs" savent distribuer les coups bas et, enfin, les "coureurs" sont des spécialistes de la vitesse. Il faudra prendre en compte les faiblesses et les qualités de chacun. Ce mélange de styles entraîne des situations parfois difficiles, la preuve...

Dans les virages relevés, les collisions sont fréquentes, les "stunters" et les "agressifs" auront l'avantage sur les autres.

Les "stunters" réservent parfois des surprises, et il faudra faire attention à ce qui arrive par-derrière.

Lorsque l'on arrive dans le dos de l'adversaire, on parvient souvent à le faire chuter.

PRESENTATION — 75%

Pas d'introduction. Dommage, il y avait moyen de faire quelque chose.

GRAPHISMES — 90%

De belles textures, des effets de lumière en pagaille, des décors détaillés.

ANIMATION — 87%

Une vitesse de jeu plutôt rapide, quelques ralentissements, par moments.

MUSIQUE — 91%

Les morceaux de techno collent bien à l'ambiance futuriste du soft.

BRUITAGES — 85%

Ils conviennent à toutes les actions et sont de bonne facture.

DUREE DE VIE — 78%

On finit le jeu en quelques soirées.

JOUABILITE — 89%

Très agréable, mais l'accélération placée sur la touche R est un peu contraignante.

INTERET — 84%

Cette très belle course futuriste contient de bonnes idées, le mode Multijoueur en ligne allongera sûrement la durée de vie assez faible.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

Les PCistes connaissent peut-être Monster Truck, un jeu de course où l'on pilote d'énormes 4x4 aux roues démesurées, connus sous le nom de bigfoots. Les possesseurs de N64 vont à leur tour découvrir cette ambiance typiquement ricaine.

Trois options principales sont proposées : Circuit, Battle et Exhibition. A chaque fois, vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté et 20 voitures, toutes plus monstrueuses les unes que les autres. En sélectionnant le mode Circuit, vous participez à une série de courses assez classiques. Avant chaque départ, vous avez le choix de la météo : temps sec, pluvieux, neigeux ou embrumé (comme s'il y avait besoin d'en rajouter !).

Il est où, Ronaldo ?

Pendant les courses, vous pouvez ramasser des bonus qui permettent de répandre de l'huile sur la piste, faire des gros jumps, tirer des missiles, activer un bouclier protecteur ou mieux encore faire voler votre voiture quelques instants ! Une dizaine de circuits sont prévus, mais sachez qu'il faudra terminer premier dans chaque course pour accéder à la suivante. Le mode Exhibition présente les mêmes possibilités, si ce n'est que les sept premières courses sont immédiatement accessibles – vous aurez juste à débloquer les trois dernières. Le Battle, le seul mode prévu en Multijoueur, propose cinq disciplines – Foot, Hockey, Summit Rumble, Chase et Tag – qui vous permettent de taper une petite partie de ballon rond entre amis (Foot) ou de jouer au gendarme et au voleur comme dans Need for Speed (Chase). A moins que vous ne préfériez le Summit Rumble, une sorte de baston sur une plate-forme.

On lui a volé sa caisse

Le mode Tag quant à lui se révèle plus étrange : vous poursuivez un adversaire et, lorsque vous le heurtez, vous lui piquez sa voiture ! Au final, Monster Truck vous propose un choix de voitures et d'options assez important, des modes Multijoueurs originaux et variés, le tout dans une ambiance typiquement américaine (il faut entendre le speaker pour le croire !). Un titre attirant sur le papier, mais au bout de cinq minutes on n'a déjà plus envie d'y jouer...

Jouer au foot...en bigfoot.

22 ! v'la les flics...

Un seul objectif : balancer les autres hors du "ring".

Attention au départ !

Il faut encore en doubler deux pour être qualifié.

AVIS NON !

Ceux qui aiment les jeux de voitures où la maniabilité est exécrable et le graphisme triste à pleurer peuvent acheter ce jeu. L'option qui permet de rajouter du brouillard est sûrement là pour rire puisqu'il y en a en permanence ! Le foot et le hockey sont super amusants... pendant 30 secondes. Quant au mode Summit Rumble, les plus indulgents le trouveront génial... mais pas plus de dix minutes. Monster Truck ne possède aucun atout qui puisse vous donner envie d'y jouer. Laissez-le aux Ricains.

ZANO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : EDGE OF REALITY
- Editeur : TAKE TWO
- COURSE DE 4X4
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : CODES
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 65%
Tout est triste et terne, mais les menus sont faciles à utiliser.

GRAPHISMES 70%
Brouillard omniprésent, finition bâclée, on ne s'attarde pas.

ANIMATION 70%
Certains déplacements (sauts, tonneaux) sont très lents.

MUSIQUE 68%
Assez discrète, les thèmes sont plutôt rock...

BRUITAGES 60%
Bruits de la voiture corrects, commentaires soûlants.

DUREE DE VIE 40%
Au bout de 10 minutes, on n'a plus envie d'y jouer.

JOUABILITE 60%
Caisse trop difficile à contrôler. A réserver aux acrobates.

INTERET 60%
Un concept amusant mais la jouabilité médiocre calme vite les ardeurs.

Mégahit CONSOLES+

toy COMMANDER

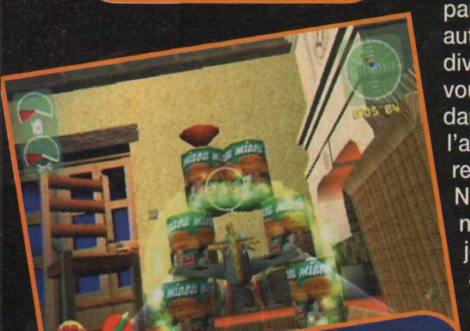
Présenté lors du dernier salon de l'E3 à Los Angeles, Toy Commander n'avait pas vraiment convaincu les visiteurs. Qu'ils aillent au diable ! Sous son air enfantin, ce titre se révèle être une petite bombe pour joueurs confirmés.

Dans cette mission, vous devez suivre la Patrouille de France. Plus facile à écrire qu'à faire !

Le scénario est simple, mais très efficace. Quelques jouets, perdus dans un coin de la maison, et sous l'influence d'Hugolin, l'ours en peluche, décident de se rebeller contre leur propriétaire, un jeune enfant. Huit jouets ont pris chacun possession d'une partie de la maison : la cuisine et la salle à manger, les deux chambres des enfants, le hall et la mezzanine, le garage et l'atelier, le grenier et le living-room, la cave constituant le niveau final dans lequel se cache le terrible Hugolin. Chacune des parties de la maison, qui sont autant de mondes à visiter, se divise en sept niveaux. Le boss vous attend, comme d'habitude, dans le dernier d'entre eux. Pour l'atteindre il faut impérativement remplir quatre missions.

Ne vous méprenez pas : vous n'incarnez pas l'enfant mais ses jouets : hélicoptère, jeep, avion à hélice, avion à réaction, camion de transport, voiture Majorette et bien d'autres encore. Par endroits, des gadgets viennent vous aider pour combattre les ennemis : crayons, gommes, Tipex, punaises... qui sont autant d'armes. Comme vous jouez à l'échelle des jouets, les pièces de la maison paraissent gigantesques.

Le spectacle est d'autant plus réussi que le moteur graphique est irréprochable. Ne parlons pas des textures qui sont d'une richesse incroyable. On se croirait dans une "réalité pas virtuelle" !



Cette séquence, dans laquelle on doit passer en avion à travers des anneaux de feu, s'inspire du fameux Pilotwings sur N64.

Alerte aux joujoux

Les missions, quant à elles, sont constituées de différents exercices qui reviennent fréquemment : courses de voitures et épreuves aériennes diverses. Mais on trouve aussi des missions spécifiques et parfois fort difficiles : protéger une base des attaques ennemies, détruire un Godzilla qui menace votre chambre, éteindre un incendie à l'aide d'un Canadair, récupérer des soldats perdus dans le salon...

Au final, ce sont 50 stages qui vous attendent. Ajoutez à cela le mode Multijoueur qui permet de s'affronter à quatre simultanément sur le même écran, et vous obtiendrez un titre à la durée de vie exceptionnelle.

Une des missions en Jeep : assommer un certain nombre de personnages sans heurter les badauds.

La bataille du rail. Il faut changer les aiguillages pour que le train arrive à bon port.

AVIS OUI !

Décidément, la Dreamcast n'a de cesse de m'impressionner ! Sans tomber dans le piège de la formule "jeu aux graphismes magnifiques donc jeu génial", ce Toy Commander, sous son air enfantin, se révèle être un soft très difficile et très accrocheur pour peu que l'on prenne le temps de s'y intéresser. La Dreamcast en met plein les yeux, et on ne fait désormais plus la différence entre les séquences d'intro et le jeu à proprement parler. Un titre incontournable pour cette fin d'année.

NIIICO

AVIS OUI !

J'ai été très surpris par Toy Commander, car sous son air mignon se cache un Mégahit ! Les graphismes sont, une nouvelle fois sur Dreamcast, impressionnants. Le mélange entre action et stratégie est finement dosé. Le jeu n'est pas évident du tout et possède une excellente durée de vie. De plus, l'action est variée grâce aux nombreux véhicules et aux décors, d'une richesse exceptionnelle. Un titre dans un genre assez décalé à ne manquer sous aucun prétexte !

PANDA

MISSIONS PAS POSSIBLES

Si certaines missions constituent un vrai jeu d'enfant, d'autres sont par contre beaucoup plus difficiles à remplir. Sur les sept missions d'un monde, il y en a toujours deux ou trois infernales.

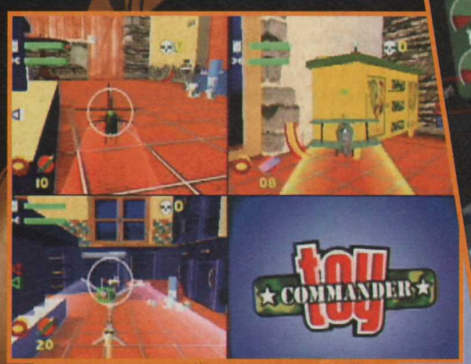
L'une des premières missions : faire tomber des œufs dans l'eau bouillante après avoir allumer le gaz en tirant sur les boutons de la gazinière.

Une mission particulièrement difficile : protéger sa base des attaques aériennes et détruire celle de l'ennemi.

Les courses en voiture sont nombreuses. Il faut passer dans les anneaux de feu pour valider les check-points.

Une mission amusante : asperger ces chaussures puantes de déodorant.

Autre mission très sympa : éteindre un incendie à l'aide d'un Canadair. Passez d'abord faire le plein d'eau !



En mode Multijoueur, vous pouvez jouer jusqu'à 4 simultanément. Cependant, les écrans sont petits et on distingue mal les adversaires.

Le jardin d'hiver. Détruire les trois avions n'est pas facile.

toy COMMANDER

Opération pétard mouillé. Larguez des bombes à eau sur les mèches pour les éteindre.

Les détails graphiques sont impressionnants. Vous conduisez un camion de transport sur le manche d'une guitare.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NO CLICHE
- Éditeur : SEGA
- SIMUL'ACTION
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

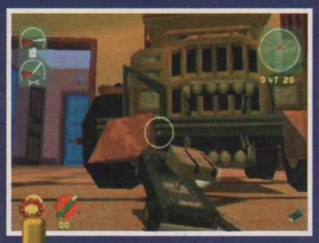
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

LA COURSE AUX JOUETS

Les boss, comme dans tout bon jeu d'action, se trouvent à la fin du niveau. Dans Toy Commander, il s'agit de jouets plus gros que les autres et méchamment armés. Ils ont tous leur point faible, à vous de les trouver !

Ringolo se trouve à la fin du deuxième monde. Pour tuer ce clown, tirez sur ses anneaux.

Pégase est un cheval à bascule volant. Shootez ses ailes en premier pour l'immobiliser au sol.



Karter n'a rien à voir avec la série "Urgences". Par contre, il vous y enverra si vous passez entre ses mâchoires !

Black Jack se trouve sur le bateau pirate. Visez les voiles et ensuite la proue.

Bugs Buggy (appréciez le jeu de mots) est une voiture télécommandée qui vous lance des décharges électriques.

Aldarak XIII est l'avant-dernier boss du jeu. C'est une soucoupe volante qui se transforme en terrible robot !

PRESENTATION 95%

Peu de différences entre l'intro en images de synthèse et le jeu lui-même !

GRAPHISMES 96%

Encore un titre qui montre ce que la Dreamcast a dans le ventre. Hallucinant !

ANIMATION 92%

Pas un ralentissement à signaler ! Les animations sont fluides et souples.

MUSIQUE 80%

Les thèmes musicaux, s'ils sont de bonne qualité, se font oublier durant les parties.

BRUITAGES 80%

Un peu légers : bien qu'ils soient bien réalisés, on aurait aimé qu'il y en ait plus.

DUREE DE VIE 92%

Plus de cinquante niveaux à terminer. Vous en avez pour votre argent !

JOUABILITE 90%

Immédiate. Les avions répondent bien, les véhicules un peu moins.

INTERET 92%

Sous son air enfantin, Toy Commander cache un superbe jeu d'action en 3D temps réel aux graphismes magnifiques. A posséder absolument !

DESTREGA

Il est très difficile de rentrer dans le cercle fermé des jeux de baston. Pour espérer en faire partie, il faut soit innover radicalement (Tobal 2, Bushido Blade), soit reprendre des recettes qui ont fait leurs preuves. Koei a, par sûreté, choisi la seconde solution.

Au premier abord, ce jeu ressemble à ses concurrents, et notamment à Bushido Blade de Square (qui fut le premier à permettre aux joueurs de se déplacer librement dans les aires de combat). Mais au bout de quelques minutes, on se rend compte que l'esprit bourrin propre à ce genre de softs a laissé place à l'art de l'attente et de l'esquive, qui consiste le plus souvent à laisser l'adversaire faire le premier pas avant de contre-attaquer.

Des modes variés

Rosen, Zauber, Laon, Falma, Teem... au total, ce sont douze combattants aux techniques différentes qui s'affronteront aussi bien au corps à corps que par l'intermédiaire de boules de feu. Vous trouverez d'ailleurs, en plus de la barre d'énergie, une jauge permettant de doser la force de frappe de vos lancers. Pour finir, précisons que les modes de jeu sont variés : Battle, VS, Team Battle, Time Attack, Endurance, Pratice et Story - ce dernier étant particulièrement recherché, ce qui est rare pour un jeu de baston. Sans conteste, Destrega a gagné son passeport pour le monde de la baston.

Lancés à bout portant, les scatters sont dévastateurs. Et ce n'est pas Serea qui nous contredira.

L'introduction, dans laquelle tous les persos sont présentés, est très belle et bien rythmée.

Milena est "une petite peste". Pourrie-gâtée, elle obtient toujours tout ce qu'elle veut.

En mode Story vous dirigez les personnages à tour de rôle. Ici, Grad souhaite venger ses parents.

UN SYSTÈME INNOVANT

Dans Destrega, les magies sont assez simples à réaliser. Petite explication. Votre combattant dispose de base de trois sortes de pouvoirs : les petits (Speed), rapides mais peu puissants ; les gros à longue portée (Power), puissants mais assez lents ; et les gros à faible portée (Scatter), rapides et dévastateurs. Il est possible de les combiner afin de créer de nouveaux sorts, pour un total de 32 par personnage. Le tout s'effectue d'une simple pression sur un des trois boutons prévus à cet effet. Simple et amusant, Destrega devrait permettre aux débutants de s'initier au techniques primaires des jeux de baston (protection et esquives).

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : -

- Développeur : KOEI
- Éditeur : SCEE
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 89%
Les combattants en images de synthèse. Menus clairs.

GRAPHISMES 80%
Les protagonistes manquent de polygones. Jolis décors.

ANIMATION 89%
Fluide, rapide et réaliste. Du très bon boulot !

MUSIQUE 90%
Merveilleuse, rythmée, pêchue. En mode Story, elle colle à l'histoire.

BRUITAGES 89%
Ça explose de partout et les dialogues sont criants de vérité.

DUREE DE VIE 89%
Plein d'options. Vous y passerez de longs moments.

JOUABILITE 85%
Actions simples et instinctives. On maîtrise son perso en 10 min.

INTERET 88%
Plein de combattants, de coups, de pouvoirs de modes de jeu, voici un bon jeu de baston.

AVIS OUI !

Destrega constitue une bonne surprise. Ce n'est certes pas le meilleur jeu de baston 3D de l'année (Soulcalibur vient d'arriver sur Dreamcast), mais sa jouabilité simple et instinctive, ainsi que ses nombreux modes en font un bon soft. Sans compter que les personnages sont nombreux et charismatiques. Graphiquement, cependant, Destrega n'est pas exceptionnel, et de nombreux bogues apparaissent à l'écran. Je conseillerai donc ce jeu aux débutants qui souhaitent s'initier de manière ludique et originale à ce style de jeux, qui sera énormément représenté sur les futures consoles.

KAEL

Mégahit

CONSOLES+

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Amateurs de F1, préparez-vous à recevoir une bonne claque avec ce Monaco GPRS 2. A force de jouer sur Dreamcast, vous allez avoir les joues qui brûlent !

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 est un transfuge du monde du PC, dont on a déjà vu les versions N64 et Playstation. Vous êtes au volant d'une monoplace et vous avez le choix entre trois modes de jeu. Dans le mode Arcade, contrairement à la version import, la maniabilité est quasiment la même qu'en Simulation, et les seules vraies particularités viennent des check-points et de ce qu'il n'y a pas de réglages possibles... on fonce, un point c'est tout !
Pour ce qui est de la Simulation, c'est extrêmement réaliste, et on y trouve des réglages à ne plus savoir qu'en faire. Tout d'abord, il faut bien connaître sa voiture et son comportement, ainsi que la piste sur laquelle va s'effectuer votre course. Si le circuit se révèle très technique, comme celui Monaco, par exemple, vous avez intérêt à augmenter l'angle des ailerons pour avoir une meilleure tenue de route. De même, pour que votre voiture survire bien dans les tournants, il vous faudra régler le parallélisme des roues... Toujours en mode Simulation, on peut faire des essais libres, chronométrés, et se lancer à la conquête du titre de champion du monde ! Enfin, grande première, le mode Rétro vous propose de conduire de vieux bolides. C'est une excellente idée, qui apporte vraiment un plus au jeu. Il y a un bon paquet de vues, mais deux seulement s'avèrent jouables. On se sert uniquement du stick analogique, qui malheureusement n'est pas assez progressif à notre goût.

AVIS OUI !

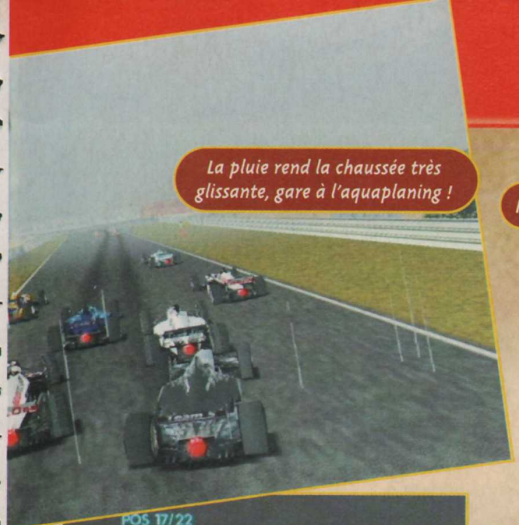
Tout commence très bien avec des graphismes qui ridiculisent les autres jeux du genre... Diablement complet au niveau des réglages, MGP2 est digne des meilleures simulations. Le mode Arcade, retravaillé par rapport à la version import, ressemble désormais plus à un "quick start" qu'à un mode à part entière, mais, on y gagne. Le mode Rétro, lui, apporte un véritable plus ! Au final, ce jeu s'impose comme une référence, même si la jouabilité n'est pas parfaite.

PANDA

TACOT RÉTRO

Régulièrement, les passionnés ressortent leurs vieux bolides . Les abonnés au câble peuvent voir, de temps à autres, des retransmissions de course de vieux tacots sur Canal Jimmy. Ce mode Rétro, s'il est surprenant, se révèle très plaisant. C'est bien agréable de rencontrer un peu d'originalité dans un genre aussi sclérosé que les courses de F1 !

La qualité graphique ne peut laisser de marbre.



La pluie rend la chaussée très glissante, gare à l'aquaplaning !

Il est courageux avec son drapeau !

Vous allez vous en prendre une...

Les voitures dirigées par la console attaquent très sec !

Les erreurs de pilotage ne pardonnent pas dans ce jeu.

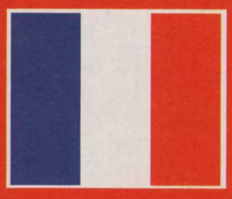
Lors des premiers tours de piste, la vigilance s'impose pour éviter les accrochages.

Après un petit détour dans le mur, on retourne sur la piste.

AVIS OUI !

Monaco GP 2 est le premier jeu de formule 1 sur Dreamcast, et quel jeu ! Graphiquement, il n'y a rien à dire (normal, on est sur Dreamcast). Toutes les courses officielles sont présentes et superbement réalisées. Les options sont nombreuses et variées. Quel pied de pouvoir régler sa voiture comme bon nous semble. Les fans de formule 1 s'y retrouveront sans problème. Ajoutez à cela une maniabilité exemplaire et réaliste et un mode Rétro original, dans lequel vous prendrez les commandes des vieux bolides de l'époque, et vous obtenez ce qui se fait de mieux en matière de simulation automobile.

KAEL



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : UBI SOFT
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 81%
Un petite mise en bouche en images de synthèse assez sympa.

GRAPHISMES 94%
Une de fois encore, la DC prouve sa puissance.

ANIMATION 85%
Rapide, mais pas toujours fluide. On note de rares ralentissements.

MUSIQUE 85%
Pas de miracle de ce côté-là, pas de cata non plus.

BRUITAGES 90%
Ils sont assez réussis, avec un bon échantillonnage.

DUREE DE VIE 90%
Vous en avez pour un bon moment avant de l'épuiser.

JOUABILITE 84%
Réaliste, donc pas évident de prise en main, mais tout de même un peu limite.

INTERET 90%

Loin des versions N64 et PS, Monaco GP 2 est un must pour les amateurs de F1, même si la jouabilité n'est pas sans reproches.

CARMAGEDDON

Le célèbre jeu PC issu du croisement de Destruction Derby et de Need For Speed débarque sur nos consoles. Il n'y aura pas de jaloux, Carmageddon arrive simultanément sur Playstation et Nintendo 64. Grcve à Software Creation et Interplay, tout le monde va pouvoir se livrer à d'impitoyables séances de carnage !

POUR LE PLAISIR...

La version N64 vous propose de mutiler des dinosaures tandis que la version PS vous invite à écraser des aliens et autres bovins baveux (eux aussi venus d'une autre planète). Ces actes barbares vous rapportent des points et de l'argent, certaines missions sont même exclusivement réservées à cet exercice...

Un petit alien de temps en temps, ça fait du bien... (PS)

Ce tricératops ne se doute de rien, mais il va bientôt finir contre votre pare-chocs. (N64)

Le dinosaure est pulvérisé, son sang vert gicle partout... (N64)

Au détour d'un chemin, on rencontre parfois une bande... (PS)

... d'aliens, qui finissent eux aussi en purée d'épinards (PS)

Carmageddon n'est pas un jeu de course de voitures comme les autres, votre classement n'a aucune importance. Les courses sont limitées dans le temps, mais pas dans l'espace... Vous pouvez aller où vous voulez, le but est de marquer le plus de points possible en écrasant des piétons, des bovins, des dinosaures, et en shootant tous vos adversaires. A chaque carnage, vous récoltez de l'argent et des bonus pour réparer votre véhicule pendant la course. De plus, vos gains peuvent aussi vous servir à acheter de nouveaux véhicules et à les faire évoluer. Bref, vous l'avez compris, dans Carmageddon, ce ne sont pas les meilleurs pilotes qui gagnent mais les pires bouchers.

Les courses se déroulent dans un univers 3D totalement futuriste où règne une ambiance de lendemain d'apocalypse. La fluidité n'est pas le point fort des deux jeux mais sur Playstation, les décors sont d'assez bonne qualité. Les graphismes de la version N64, en revanche, sont minables, et le Ram Pak n'y change rien.

Sang à la chlorophylle

Les circuits regorgent d'endroits cachés, et comme aucun itinéraire n'est imposé, le joueur a tout le loisir de visiter les différents tableaux ... Vous pourrez donc vous promener dans des piscines, une église, un supermarché et étancher votre soif de sang... vert ! Eh oui, si la dans version PC le sang était rouge, les versions PS et N64 innovent avec du sang chlorophylle.

AVIS NON, MAIS (PS) NON (N64)

Passionné du "j'défonce tout", j'attendais avec impatience l'arrivée de Carmageddon sur console. Hélas, la version Playstation m'a laissé sur ma faim et celle sur N64 est encore plus décevante. Certes, la PS s'en sort bien graphiquement et offre une jouabilité satisfaisante, mais l'ensemble est trop moyen pour captiver le joueur. Les possibilités de la grande dame de Nintendo n'ont absolument pas été exploitées, l'adaptation est complètement ratée... Les modes Multijoueurs ne défoulent pas, on s'y ennuie... Bref, ces deux versions n'ont pas beaucoup d'atouts pour séduire les amoureux du carnage.

ZANO

Des bonus sont attribués aux plus jolis face-à-face. (N64)

Lorsque vous heurtez plusieurs fois un concurrent, sa voiture explose. (PS)

Certains adversaires vous attaquent avec une 2 CV. (PS)

Les plus belles cascades sont aussi récompensées... (N64)

L'explication vient de ce que vous écrasez des aliens (PS) et des dinosaures (N64), dont le sang, c'est bien connu, est vert... Les deux consoles proposent un mode 2 joueurs avec 8 circuits aux choix et les 3 mêmes modes : un stock-car, une course aux check-points, et une compétition du meilleur faucheur d'aliens ou de dinosaures.

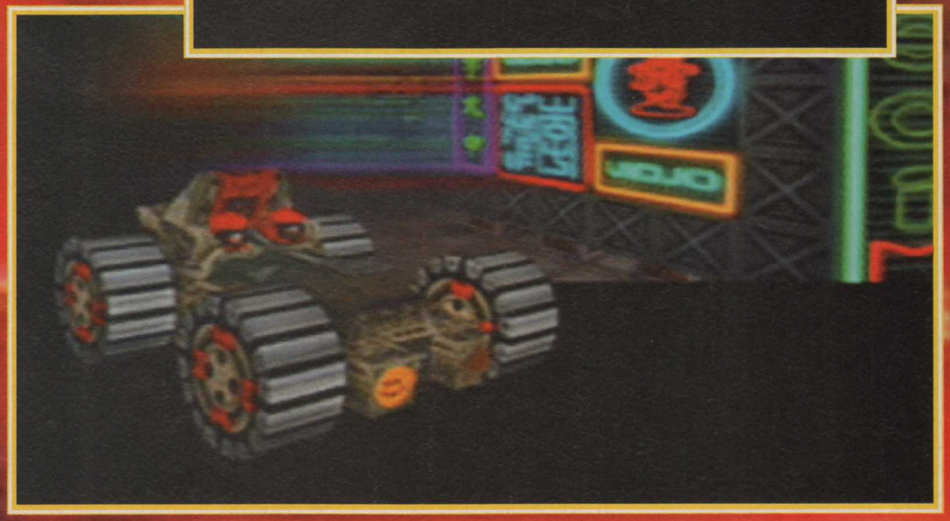
Une des courses se déroule sur un circuit de formule 1. (PS)

Le carnage continue même sous l'eau... (N64)

Tout casser

En mode 2 joueurs, chacun a le choix entre 30 voitures dans la version PS et 8 voitures sur la N64. Le mode classique Carmageddon est bien sûr disponible sur les deux consoles, avec plus de 30 courses différentes.
Le but est le même quelle que soit la machine : tout casser... Au final, on regrettera la prise en main délicate de la version N64 et ses graphismes hideux.

La version Playstation quant à elle est beaucoup trop saccadée pour satisfaire pleinement le joueur. Cependant, pour celui qui saura faire abstraction de ces nombreuses imperfections, la trentaine de missions proposées et les nombreux endroits secrets à découvrir garantissent de nombreuses heures de carnage...



AVIS AH NON !

A quoi ont servi toutes ces années de progrès technologiques , si c'est pour aboutir à ça ? Il faut croire que les jeux ratés n'effraient pas les éteurs. Au secours ! Carmageddon, sur N64, vous oubliez tout de suite: proprement injouable, laid, il n'a rien d'autre à offrir qu'une bonne crise de nerfs, genre Switch essayant de faire fonctionner ses tips. Sur PS, il est vaguement plus agréable, puisque les voitures sont légèrement plus contrôlables. Mais franchement, contentez-vous de la version PC. Sur consoles, c'est bidon.

VINCE

CARMAGEDDON

PETIT CARNAGE ENTRE AMIS...

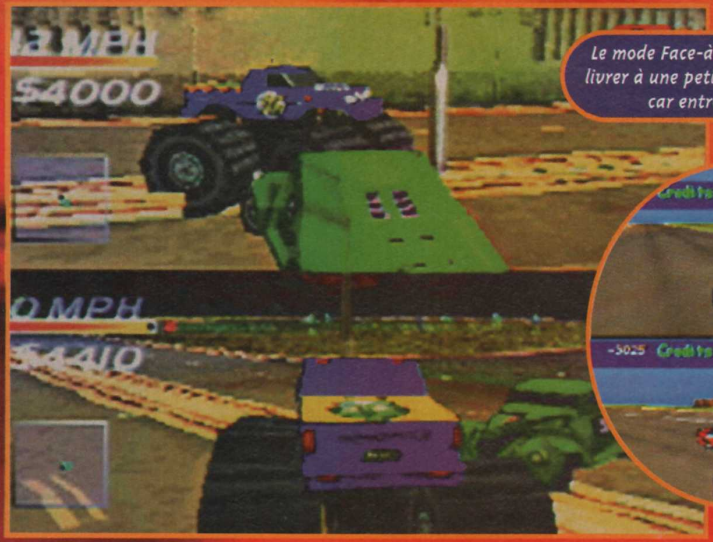
Les deux versions offrent la possibilité de jouer à deux. On peut ainsi se livrer à une séance collective de destruction de dinosaures (N64) ou à une chasse à l'alien (PS).
Les deux consoles proposent aussi un mode Confrontation, qui ressemble à une épreuve de stock-car, et un mode Course aux check-points, où le but est de franchir tous les points de contrôle le plus rapidement possible.

La chasse aux dinosaures est ouverte sur N64...

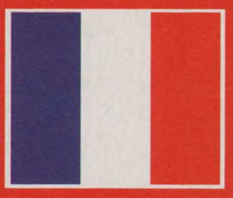
Le meilleur pilote gagne la course aux check-points.

La Playstation vous invite à mutiler une colonie d'aliens...

"Le chat et la souris" (PS), permet de confronter deux joueurs.



Le mode Face-à-face permet de se livrer à une petite séance de stock-car entre amis (PS).



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SCI
- Éditeur : INTERPLAY
- COURSE FUTURISTE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON (PS)-MOYEN (N64)
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 1
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION - RAM PAK - DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 78%

La même séquence d'intro que la version PC pour la PS, belle et sauvage.

GRAPHISMES 70%

La N64 déçoit vraiment (50%), la Playstation s'en sort un peu mieux.

ANIMATION 68%

Les deux versions sont trop saccadées et souffrent de ralentissements.

MUSIQUE 80%

Du métal bien gras pour la PS, de la techno bas de gamme pour la N64 (68%).

BRUITAGES 72%

Strict minimum pour les deux versions : crissement de pneus et tôle froissée...

DUREE DE VIE 85%

30 courses, un mode Multijoueur, pas mal d'heures de jeu pour en venir à bout.

JOUABILITE 80%

Prise en main rapide sur PS, celle du jeu N64 est nettement plus longue (72%).

INTERET 78%

Carmageddon peut plaire aux adeptes du genre sur Playstation mais décevra fortement ceux qui tenteront la version N64 (55%).

POP'N POP

Le mode 2 joueurs est bien fichu. Tous les ballons que vous éclatez sont envoyés dans le tableau de l'adversaire.

Le principe de Puzzle Bobble, décliné de trop nombreuses fois, commence à se faire un peu vieux. Taito, jamais à cours d'imagination, nous en propose une nouvelle variante qui se montre aussi innovante qu'amusante.

AVIS OUI !

Pop'n Pop est le genre de jeu qui, mine de rien, est très accrocheur. Pourtant, il ne brille ni par ses graphismes, ni par ses animations ! Mais les idées sont là et le plaisir de jouer suit. Les programmeurs ont réussi à décliner un principe qui commençait à vieillir et à lui redonner une seconde jeunesse en s'inspirant de jeux qui ont parfois plus de 20 ans ! Hallucinant, non ? Ainsi, si vous avez aimé Space Invaders, Arkanoid, Puyo Puyo, Bubble Bobble et Puzzle Bobble, vous aimerez ce Pop'n Pop.

NIIICO

PAINT IT BLACK

Les ballons que vous devez exploser pour terminer le niveau contiennent parfois des gadgets intéressants. Le plus utile est très certainement le pinceau qui permet de colorier tous les ballons à l'écran d'une seule teinte. Terminer le niveau est alors beaucoup plus simple.

Posez le ballon contenant le gadget avec les autres ballons et faites-le exploser.

Comme par magie, tous les ballons se colorient de la même teinte.

Pop'n Pop pourrait être le fruit de l'union entre Space Invaders, Puzzle Bobble et Puyo Puyo. Son principe est très simple : il faut détruire tous les ballons qui se trouvent à l'écran avant qu'ils ne franchissent un point limite situé en bas de l'écran. Pour détruire les ballons, il faut les regrouper par couleur. Comme dans Puzzle Bobble, trois couleurs minimum assemblées font exploser les ballons. A la différence de ce dernier, les ballons ont un mouvement uniquement vertical et se lâchent par paire. En début de partie, différents ballons sont positionnés et se déplacent de gauche à droite et inversement. Quand les extrémités du bord de l'écran sont atteintes, tous les ballons descendent d'un cran, comme le faisaient en 1978 les vaisseaux extraterrestres de Space Invaders. Maintenant, si vous parvenez à faire éclater les ballons en cascade, comme dans le superbe Puyo Puyo, vous récoltez davantage de points. Certains ballons contiennent des gadgets. On trouve, par exemple, un pinceau qui colorie tous les ballons de la même couleur ou encore une lame qui explose tous les ballons situés sur la même ligne. Parfois même, on trouve un réveil qui bloque le mouvement des ballons quelques secondes, et, tous les quatre niveaux, un boss. Une seule façon de le détruire : éclater tous les ballons à l'écran ! Différents modes sont proposés : le mode Aventure dans lequel vous avancez dans les niveaux jusqu'à épuisement de vos Continues, le Challenge comportant 100 niveaux dans lesquels il faut éliminer tous les ballons en un nombre de coups déterminé à l'avance et, enfin, un Multijoueur qui vous oppose à l'ordinateur ou à un ami.

Plus les lignes de ballons sont larges, plus la construction descend rapidement. Commencez donc par éliminer les ballons situés sur les bords.

Le mode Puzzle. Il faut, avec un nombre imposé de ballons, nettoyer l'écran. Pas évident !

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : INTERPLAY
- RÉFLEXION RÉFLEXE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 75%
Les options de jeu sont très nombreuses.

GRAPHISMES 65%
Ultra classiques. Seuls les fonds d'écran valent le coup d'œil.

ANIMATION -
Impossible de parler d'animation dans un jeu de ce genre.

MUSIQUE 50%
Agréable en début de partie, elle devient vite soûlante.

BRUITAGES 50%
Le strict minimum.

DUREE DE VIE 85%
Les niveaux sont nombreux et les modes de jeux très variés.

JOUABILITE 90%
Prise en main instantanée.

INTERET 80%
Une bonne variante de Puzzle Bobble, avec un principe simple et accrocheur.

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Pour le lancement de la Dreamcast, rien de tel qu'une bonne fournée de bombes. Avec Sonic Adventure, Sega Rally 2 sera l'un des boosters du lancement de la console en France.

Les voitures se salissent au fil des courses.

Les duels peuvent être féroces jusqu'à la ligne d'arrivée.

Le public est en général en 2D au bord de la route. Il y a juste quelques petites animations quand on s'approche à grande vitesse.

Il y a à peine deux ans, tout le monde ne jurait que par Sega Rally sur Saturn. Après le carton monumental de Sega Rally 2 en arcade, il était temps que Sega se replace sur la première marche du podium dans le genre, sur console. L'heure est donc arrivée, avec la sortie officielle de Sega Rally 2 sur DC en France. On retrouve le mode Arcade, fidèle à la borne, avec les cinq courses de base, et le Championnat des 10 ans.
Par rapport à la borne, les décors sont légèrement moins beaux, mais l'animation se révèle être un tout petit peu plus rapide. Comparé à la version japonaise (notée dans C+86 95%), on note quelques améliorations. D'abord, le jeu est enfin compatible avec le kit vibrations (Purupuru Pack). Les secousses sont très bien rendues. Le jeu bénéficiera d'une option Internet, permettant aux joueurs de comparer leurs scores et leurs sauvegardes. Hélas, il ne sera pas possible de concourir contre les Américains ni les Japonais, chaque zone ayant son propre tableau des résultats. La maniabilité a été améliorée, effaçant l'impression d'être à bord de savonnettes glissant à 2 cm du sol.
Enfin, l'animation sera plus fluide, faisant disparaître l'effet de clipping assez désagréable de la version japonaise. Malheureusement, ne disposant pas d'une version assez avancée, nous n'avons pas pu vérifier ces derniers points. En tout cas, une chose est sûre, avec ses graphismes fins, Sega Rally 2 sera parfait pour impressionner la galerie. Et pour voir trôner ce jeu dans sa ludothèque, le grand public se damnera !

LE CHAMPIONNAT DES 10 ANS

Pour gagner des voitures, il sera indispensable de finir le Championnat des 10 ans. La difficulté est très progressive, et pour terminer premier partout, il faudra recommencer les courses avec les voitures cachées. Bon courage !

10 ans de galère...

AVIS OUI !

J'adore Sega Rally 2, que ce soit la borne d'arcade, la version japonaise ou la version française. C'est le jeu de rallye qui dispose de la maniabilité la plus spontanée, et, pour moi, c'est le point le plus important dans un jeu de course. Même s'il est très arcade (c'est normal, le principe est tiré d'une borne), ce titre devrait passionner tous les amoureux de course. Saluons l'effort de Sega, qui a décidé de retravailler le jeu, car la version japonaise disposait d'une finition vraiment médiocre.

GIA

C'est dans les grandes glissades comme celle-ci qu'on prend le plus de plaisir.

L'hélicoptère retransmettra vos exploits avec le Replay.

L'effet de la pluie est très bien rendu. On a vraiment l'impression qu'elle vous arrive dans les yeux.

Malgré les chocs, les voitures ne peuvent pas se déformer. Elles restent toujours entières, juste un peu plus sales.

Le mode 2 joueurs a gardé sa rapidité.

Sur cette piste glissante, il convient d'être prudent.

M'AS-TU BIEN VU ?

Dans Sega Rally 2, vous ne disposez que de deux vues. L'une placée derrière la voiture, externe, habituellement choisie car le pilotage est plus facile, et l'autre, subjective, rapide et impressionnante. Pour les sensations, cette dernière est idéale.

AVIS OUI, MAIS...

Sega Rally 2 est un excellent jeu, cela ne fait aucun doute. La maniabilité, les graphismes... c'est le jeu de caisses le plus fun que je connaisse. Ce qui m'embête un peu plus, c'est que Sega avait annoncé que cette version officielle serait remaniée. Or, la version béta que nous avons eu entre les pattes n'offre quasiment rien de différent de la version japonaise ! A présent, Sega nous promet des changements d'ici la sortie. Info ou intox ? Enfin, quoi qu'il arrive, il faut absolument y jouer.

PANDA

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- COURSE DE RALLYE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK VOLANT
- Vibrations : CORRECTES

PRESENTATION 80%

Aucune intro, rien du tout. Les menus sont clairs.

GRAPHISMES 90%

C'est très beau, et c'est normal : ça tourne sur Dreamcast.

ANIMATION 90%

L'animation a été améliorée pour cette version européenne.

MUSIQUE 92%

On reconnaît les thèmes de l'arcade, qui donnent la pêche.

BRUITAGES 95%

Les digits vocales, le moteur, les chocs, on reste baba devant tant de réalisme.

DUREE DE VIE 87%

Le Championnat sur 10 ans donne du fil à retordre, mais on le finit rapidement.

JOUABILITE 90%

C'est super maniable. Les dérapages se font les doigts dans le nez.

INTERET 95%

Sans doute l'un des meilleurs jeux de course, toutes catégories confondues. Cette version européenne réhausse la barre par rapport à la japonaise.

R/C STUNT COPTER

Cette première simulation d'hélicoptère radiocommandé, un genre nouveau sur console, initie le joueur au modélisme. Il requiert une grande habileté et des nerfs d'acier trempé.

L'atterrissage est une épreuve relativement facile. Surveillez l'inclinaison de votre hélico.

Epreuve de stabilisation en vol dans des courants d'air ascendants.

Les obstacles deviennent plus nombreux à mesure que vous montez en grade.

Si la plupart des jeux qui sortent actuellement sur console disposent d'une prise en main immédiate, ce n'est pas le cas pour R/C Stunt Copter. En effet, une longue, très longue période d'adaptation est nécessaire pour contrôler son hélicoptère. C'est certainement pour cela que le mode Entraînement est l'un des plus longs et des plus complexes du monde des jeux vidéo. Quand on regarde "Supercopter" à la télé, on est loin de s'imaginer à quel point il est difficile de faire voler un hélico où l'on veut. Passée cette épreuve douloureuse pour les nerfs, on peut tenter de se lancer doucement dans les autres modes proposés. Ils sont répartis en plusieurs catégories constituant autant de grades obtenus lors des épreuves d'entraînement : débutant, confirmé, capitaine, pro. A chaque grade correspond un niveau de difficulté, le mode Professionnel correspondant à la conduite la plus délicate. Il est important de noter que le jeu ne se joue qu'au pad analogique. Les épreuves consistent à effectuer un atterrissage en un point précis, à shooter des cibles, à slalomer entre divers objets ou encore à stabiliser son hélicoptère dans des conditions difficiles. Par la suite, et en fonction de vos réussites, de nouvelles épreuves seront proposées. Si vous vous sentez l'âme d'un String Fellow Hawk, ce jeu est pour vous.

Slalom dans un stade américain. Attention aux poteaux !

Une épreuve pas évidente : foncer au centre de la cible.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SHINY ENT.
- Editeur : INTERPLAY
- HÉLICO RADIO-COMMANDÉ
- 1-2 JOUEURS EN ALTERNANCE
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOG.

PRESENTATION 70%
Textes et explications orales des objectifs sont en anglais !

GRAPHISMES 75%
Peu fournis en détails, ils manquent de textures.

ANIMATION 70%
Très réaliste. Pas de ralentissements à signaler.

MUSIQUE 65%
Pas grand-chose. Les thèmes ne sont pas terribles.

BRUITAGES 60%
Le "prout ! prout !" de l'hélico devient vite soûlant !

DUREE DE VIE 90%
Les différentes épreuves sont extrêmement nombreuses.

JOUABILITE 89%
Stunt Copter est le jeu le plus difficile à manier au monde.

INTERET 80%
Une prise en main laborieuse est nécessaire avant d'apprécier cette bonne simulation.

AVIS OUI, MAIS...

R/C Stunt Copter avant d'être une simulation d'hélicoptère radiocommandé est avant tout un superbe jeu de patience et de précision. En effet, avant même de prendre les commandes de votre hélico et d'aller virevolter au-dessus des champs, vous devrez passer par un long et douloureux apprentissage. Diriger un hélicoptère demande du doigté. Quelques heures sont nécessaires pour diriger sa machine presque convenablement ! Maintenant, reste à savoir si vous êtes du genre patient ou nerveux.

NIIICO

KILLER LOOP

Un passage sous l'eau à près de 300 km/h...

Au moment où sort WipEout 3, Crave nous propose un clone baptisé Killer Loop. Mais s'attaquer au hit de Psygnosis est risqué, certains par le passé en ont fait la douloureuse expérience... Alors, Killer Loop fera-t-il de l'ombre à WipEout 3 ?

Neuf vaisseaux futuristes lancés à des vitesses vertigineuses sur des circuits au relief ahurissant, des armes, des boosts, des bonus que l'on ramasse sur la piste, des sauts, des explosions... c'est du WipEout tout craché ! On notera cependant l'ajout d'une commande au pad qui colle le vaisseau à la piste par magnétisme et une gestion de l'énergie assez spéciale.

La piste aux étoiles

En effet, il faut en permanence récolter des petites étoiles vertes et jaunes, qui constituent en quelque sorte le carburant de votre engin. Lorsque sa jauge d'énergie est vide, celui-ci devient très lent, et si le niveau d'énergie magnétique tombe au plus bas, vous risquez de ne plus pouvoir maintenir le vaisseau sur la piste. La gestion des armes est elle aussi très particulière : en ramassant un triangle rose, vous obtenez une première arme (missile ou mitraillette). Avec un deuxième, vous récupérez une arme plus puissante ou un bouclier protecteur. Enfin, au troisième, vous avez droit à un missile à tête chercheuse ou à un bouclier protecteur accompagné d'un boost.
En début de partie, vous avez le choix entre trois vaisseaux et quatre circuits. Mais en terminant premier toutes les courses avec chaque machine, vous obtenez trois véhicules et trois circuits supplémentaires. Il y a aussi un mode Time Trial, mais pas de mode Multijoueur.

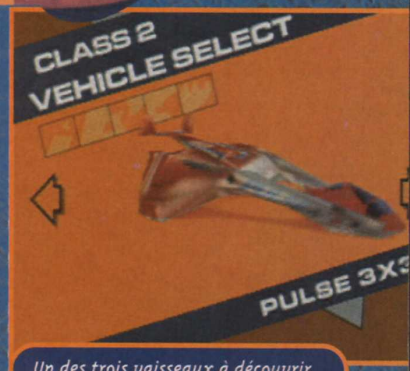
GERER LES BONUS

Au même titre que la gestion des jauges d'énergie et de magnétisme, une utilisation astucieuse des bonus est capitale pour triompher de vos adversaires. Ainsi, selon votre position dans la course, il est quelquefois plus utile de vous fabriquer un missile à tête chercheuse qu'un bouclier... (ou l'inverse)

Vous avez un triangle rose en bas de l'écran, donc un missile classique. Vous êtes 8e et l'envie de shooter le 7e vous démange...

Vous ramassez deux triangles roses de plus. Vous disposez maintenant d'un missile à tête chercheuse...

L'adversaire est dans votre viseur, vous tirez et... une place de gagnée !



Un des trois vaisseaux à découvrir.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : VCC
- Éditeur : CRAVE ENT.
- COURSE FUTURISTE
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (MC)
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK

PRESENTATION 82%
L'intro est superbe et les menus sont originaux mais clairs.

GRAPHISMES 70%
Textures et décors manquent de finesse...

ANIMATION 80%
Rien d'affolant mais l'ensemble est assez fluide et rapide...

MUSIQUE 70%
De la techno, plus soûlante qu'enivrante...

BRUITAGES 60%
Peu variés, ils sont discrets...

DUREE DE VIE 65%
Une journée ou deux, maximum pour le terminer...

JOUABILITE 85%
Le pad est précis, la majorité des virages se passent à fond.

INTERET 73%
Pas mal de défauts mais la maniabilité du vaisseau permet de s'amuser un peu.

AVIS NON !

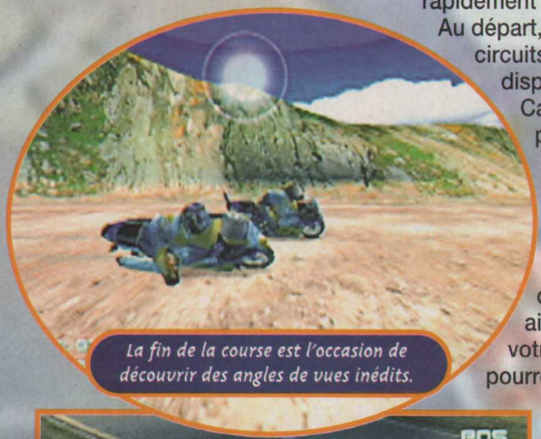
Même si la prise en main reste rapide et la maniabilité correcte, Killer Loop n'accroche pas vraiment le joueur à son pad. En effet, l'obligation de recharger en permanence l'énergie du vaisseau devient vite lassante, et le comportement de l'engin est parfois surprenant. Avec seulement deux modes, on est loin des possibilités de WipEout et ses cinq modes. Quant à la qualité graphique de Killer Loop, elle ne supporte pas la comparaison avec celle du jeu de Psygnosis. WipEout reste incontestablement la référence du genre.

ZANO

SUZUKI ALSTARE Extreme racing

Déjà sorti au Japon sous le nom de Red Line Racer, ce jeu de motos très orienté arcade va désormais prendre le départ sur la Dreamcast. Faites chauffer la gomme, le bitume vous attend !

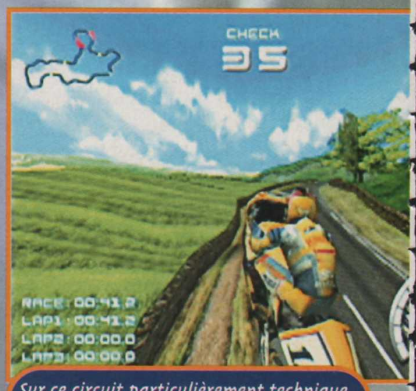
Cette simulation de motos ne propose pas d'introduction à proprement parler. Les menus de sélection vous accueillent immédiatement et vous offrent le choix entre les trois modes de jeu principaux. Le mode Course simple permet de prendre rapidement contact avec la piste. Au départ, seulement trois circuits et une moto sont disponibles. Le mode Carrière est la principale attraction de ce soft. Il faut passer les premières courses de la première session pour accéder à la deuxième session et ainsi de suite. Au fil de votre progression, vous pourrez chevaucher de nouvelles montures et accéder à de nouveaux circuits. Vos adversaires se feront progressivement plus précis et plus agressifs. Les décors sont de bonne qualité, et on découvre avec plaisir de nouveaux virages et nouvelles textures. Quant au mode 2 joueurs, il reste très classique. L'affichage des décors est certes un peu moins fin mais les sensations sont au rendez-vous, même s'il y a peu d'options.



La fin de la course est l'occasion de découvrir des angles de vues inédits.

Sensations fortes

L'orientation des courses est résolument arcade. Les réactions des motos lorsqu'elles se trouvent en phase d'accélération et de freinage sont retranscrites avec réalisme, mais les chocs et les sauts tombent souvent dans la démesure. Comme de coutume sur Dreamcast, le visuel est accrocheur, mais quelques détails manquent à l'appel, ce qui contribue à rendre l'ensemble un peu rigide. Les courses s'enchaînent facilement, à condition de rester maître de ses réflexes à tout moment. Certaines courses peuvent s'avérer lassantes du fait d'un relatif manque de profondeur dans les réglages et dans les réactions des motos. Mais dans l'ensemble, les épreuves et diverses sessions offrent quand même des belles sensations de vitesse. Et c'est bien là l'essentiel.



Sur ce circuit particulièrement technique, les sauts sont souvent spectaculaires.

Il faut absolument éviter de toucher les éléments du décor à trop grande vitesse !

Les rues de Brooklyn sont sinueuses et propices à de multiples exploits.

AVIS OUI, MAIS...

Les menus principaux et l'emballage général du jeu ne sont pas une réussite, et le début de la partie n'engendre aucune allégresse. Cela dit, passé les premiers tours de circuits, on prend conscience du potentiel ludique du jeu. Les courses et challenges sont vraiment débridés, avec une réalisation d'un bon niveau. La finition paraît cependant un peu légère pour un jeu Dreamcast. Si le niveau de détail est satisfaisant, l'ensemble ne brille pas par sa finesse, et la conduite est trop systématique quelle que soit la moto choisie. Il manque un brin d'innovation et de profondeur pour en faire un hit.

TOXIC

Le mode Multijoueur est agréable et bien rythmé. L'animation ne perd pas en qualité.

La lutte est parfois très serrée. Il faut jouer des coudes pour se faire sa place.

La vue subjective offre des sensations de vitesse hallucinantes. La jouabilité est par contre problématique.

LE MODE CARRIERE

Ce mode constitue l'un des moments forts du titre. Il est indispensable de faire preuve de discernement pour choisir la bonne moto et résister aux attaques permanentes des adversaires. Le but est de terminer aux meilleures places afin de glaner assez de points pour gagner une session.

Pour progresser dans ce mode, il faut choisir la moto qui convient le mieux à votre pilotage.

Des réglages judicieux vous feront gagner de précieuses secondes au tour.

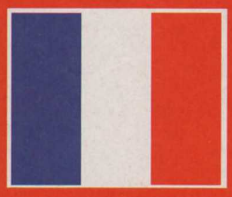
Il faut maîtriser l'utilisation du turbo pour réussir à distancer les concurrents.

L'arrivée est toujours un grand moment d'émotion. La première place vous procure le maximum de points.

AVIS BOAF !

Voilà l'exemple de jeu type qui, à mon sens, va dévaloriser la Dreamcast. On entendait çà et là qu'une multitude de jeux issus du monde du PC allaient débouler sur la DC, et je redoutais déjà les conversions "à deux francs". J'ai donc été moyennement surpris par la qualité de ce Suzuki , qui n'a pas bénéficié des améliorations qui auraient pu en fait un hit : graphismes fades, jouabilité plutôt moyenne (manque de réalisme flagrant), et musiques ou bruitages inconsistants... Si vous voulez mon avis, le mieux est encore de passer votre chemin !

CHEUB



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRITERION
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : PRÉCIS
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION — 50%

Pas de présentation particulière. Les menus de sélection sont ternes.

GRAPHISMES — 89%

Ensemble digne de la DC. Niveau de détail convenable, mais décors un peu grossiers.

ANIMATION — 92%

Hyper rapide et d'une fluidité exemplaire.

MUSIQUE — 75%

Des thèmes répétitifs et sans saveur particulière.

BRUITAGES — 85%

Discrets et sans imagination. Le bruit des moteurs n'est pas omniprésent.

DUREE DE VIE — 83%

Les différentes sessions procurent des heures de jeu rythmé. Mais on se lasse.

JOUABILITE — 91%

Précise et équilibrée. La prise en main demande un temps d'adaptation.

INTERET — 88%

D'une réalisation honorable, ce titre pêche dans les détails. Son manque d'originalité et ses aspects répétitifs décevront les fans de simulations pures.

Mis à part dans les épisodes de X-Games et excepté Street Skater, on ne peut pas dire que le glisseur urbain ait grand-chose à se mettre sous le pied. Heureusement, la légende du skate débarque...

TONY HAWK'S PRO SKATER

Né le 12 mai 1968 dans une famille au quotidien tumultueux, Tony Hawk est un enfant turbulent. Heureusement, sa route croise très tôt celle du skate-board, et, glissant jour et nuit, il atteint vite le top niveau en compétition et trône depuis sur la scène du skate. Mis à part Tony Hawk, neuf autres célébrités de ce sport de glisse urbain vous sont proposés.

Born to be rider

Pour augmenter les statistiques de votre perso, vous devrez jouer en mode Carrière et récupérer cinq cassettes vidéo pour chacun des six niveaux, soit trente en tout. Plus vous aurez de cassettes, et plus les capacités de votre skateur seront impressionnantes.
En récoltant ces bandes vidéo vous obtiendrez de nouvelles planches et vous accéderez aux différents niveaux. Deux cassettes sont délivrées si vous avez réalisé un gros score, une autre vous est remise si vous trouvez les cinq lettres SKATE dispersées dans le niveau, une autre encore quand vous avez détruit cinq éléments variant en fonction du niveau (panneaux de direction dans le métro, sigle No Skate dans la ville, etc.).
La dernière cassette est bien cachée, et il faudra fouiller tous les recoins du stage pour la trouver. Outre les K7, il faudra aussi récupérer des médailles au cours de trois compétitions se déroulant aux USA. Le mode 2 joueurs propose deux variantes. Dans l'une, chaque saut effectué sur un tremplin (ou autre) le marquera de sa couleur (rouge ou bleue) ; le gagnant sera celui qui aura marqué de sa couleur le plus de tremplins (pour changer leur couleur, il faudra exécuter une figure plus intéressante que celle de l'adversaire). Dans l'autre, il faut exploiter au mieux la surface "skatable" en huit secondes.

LE LEXIQUE DE LA GLISSE

Si vous croisez un groupe de filles fanas des sports de planches, voilà ce qu'il faut savoir pour ne pas passer pour un kéké.

Team : groupe de personnes se réunissant pour assouvir leur passion de la glisse. Quant il est composé de glisseurs parrainés ou d'un haut niveau technique, on appelle ça un pro-team.

Session : équipée sauvage organisée par un groupe de glisseurs, où le seul but est de glisser sur la mer, la neige, etc.

Rider : de l'anglais "to ride" : chevaucher. Tout bipède qui s'adonne au VTT, ski, snow-board, roller, BMX, wake-board est un "rideur".

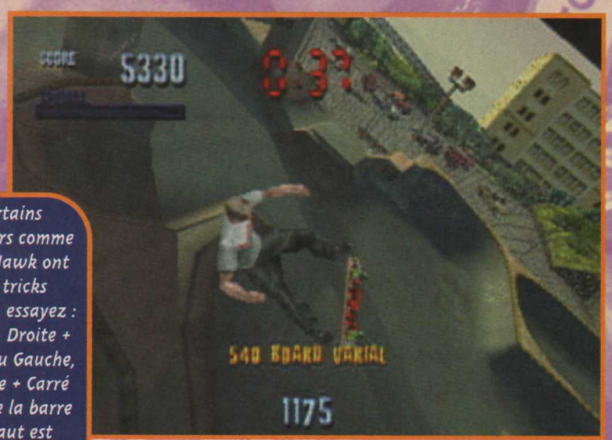
Trick : figure acrobatique dans les sports de glisse.

Board : planche. Le terme est utilisé pour les planches de tous ordres : snow, surf, skate, planche à voile, planche à pain...

Stoked (to be) : être stoked signifie qu'on a pris son pied dans le tube de la vague ou en l'air sur la rampe.

Wax : paraffine utilisée pour que la planche glisse mieux sur l'eau ou la neige.

Rampe : énorme demi-tuyau de bois sur lequel on pratique des acrobaties, aussi appelé half-pipe pour le surf des neiges.



Certains skateurs comme Tony Hawk ont des tricks secrets, essayez : Droite, Droite + Rond ou Gauche, Gauche + Carré lorsque la barre de saut est à fond.

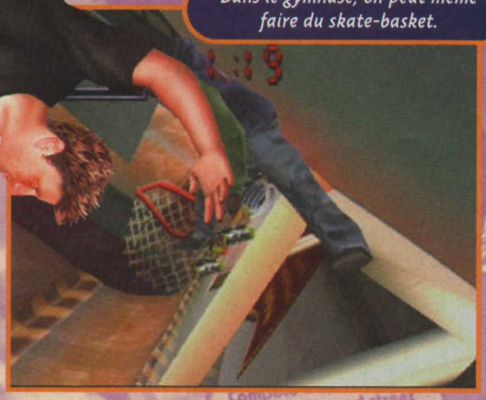
Les "grinds" constituent un mode de déplacement très efficace en ville.

AVIS OUI !

Que les déçus des licences se rassurent, ce jeu mérite son nom. Comme dans la vraie vie, on peut skater partout et les niveaux sont très variés. Tous les pro-riders et leurs mouvements sont étonnants de réalisme. Toutes les figures du skate sont réalisables, et il y en a même des secrètes ! Les cinq objectifs à remplir par niveau et les modes Multijoueurs originaux confèrent à THPS un grand intérêt. Toutefois, ces objectifs ne varient pas avec le perso choisi, ce qui rend le soft un petit peu répétitif. Mais comme la réalisation technique est au top, on saluera cette quasi perfection.

SWITCH

Le mode 2 joueurs Graffiti est l'un des plus originaux qu'on ait pu voir dans les jeux de glisse.



Dans le gymnase, on peut même faire du skate-basket.

Des écrans géants qui affichent des vidéo en temps réel sont dispersés un peu partout sur les parcours.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NEVERSOFT
- Éditeur : ACTIVISION
- SKATE-BOARD
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

HELP !

Lorsque vous franchissez certains obstacles naturels, comme des gouffres, ou si vous sautez par-dessus la rampe, vous effectuez des sauts spéciaux qui rapportent beaucoup de points. Voici quelques exemples de ce qui est réalisable.

Dans le niveau Donwhill Jam, prenez le tremplin à gauche et sautez au-dessus du vide.

Si la réception est bonne, vous marquerez à fond. Pratique pour obtenir la cassette de "Pro Score".

Les "grinds" à répétition sont un excellent moyen de gagner un paquet de points.

Dans le niveau "Warehouse" partez à gauche et sautez au-dessus de la rampe en passant par la salle secrète...

Les Replays sont vraiment de bonne qualité, on s'y croirait !

AVIS OUI !

Enfin un jeu de skate-board qui se respecte ! Ce nouveau jeu de planche à roulettes est à des années lumière de Street Skater, dévoilé quelques mois avant. Les figures sortent sans trop de problèmes et quand on maîtrise un minimum, les tricks s'enchaînent de façon spectaculaire. La configuration des terrains est souvent bien pensée et permet de se promener librement. De plus, le fait de suivre la carrière de son perso est une excellente idée. Enfin, un détail amusant : quand on rate une figure en s'écrasant violemment sur le sol, on voit jaillir une giclée de sang...

GIA

Oui, il y a une fille ! Elissa Streamer en démo au-dessus de la rampe.

PRESENTATION 90%

Menus simples et bien configurés. Une FMV d'intro qui dépote.

GRAPHISMES 92%

Textures très propres, avec des persos bien modélisés et des niveaux détaillés.

ANIMATION 90%

Les envols des skateurs sont incroyablement réalistes. Peu de clipping. La classe !

MUSIQUE 91%

Néo-punk, pop-rock, des mélodies toniques pour les rebelles du bitume.

BRUITAGES 93%

Toutes les surfaces ont leurs sons propres, nombreux et réalistes.

DUREE DE VIE 90%

Tous les ingrédients du skate sont réunis. Vous resterez scotché un bon moment.

JOUABILITE 94%

De la soie, de la ouate, de l'huile, de la wax... Bref, un lubrifiant de maniabilité.

INTERET 92%

Voilà une exploitation de licence intelligente, Tony Hawk's Pro Skater est à l'image de son parrain : le top du skate !

SONIC ADVENTURE

MODES VARIÉS

Dans Sonic Adventure, on ne s'ennuie pas une seconde. Snowboard, voiture, pêche à la ligne..., les modes de jeu déploient toutes sortes d'idées. Les séquences sont vraiment rapides et très belles. On n'a jamais vu ça dans un jeu vidéo.

La séquence shoot'em up est très réussie, ici il faut détruire Egg Carrier le repaire de Robotnik.

A Twinkle Park, on s'amuse comme des petits fous dans les montagnes russes.

Notre séquence préférée : Sonic ne se contente pas de descendre à fond de train, il fait aussi des figures !

Les loopings sont fréquents et les sensations garanties, mais il est impératif d'arriver avec une vitesse suffisante !

Le hérisson bleu azimuté de la crête est de retour ! Sonic, la mascotte la plus speed de la planète, revient dans de nouvelles aventures ! Il nous avait bien manqué depuis la Megadrive, son passage sur Saturn n'ayant pas été vraiment convaincant. Sur Dreamcast, il risque de l'être bien davantage...

Des capacités de la machine le permettant, tous les amis de Sonic, et même d'autres inconnus jusqu'alors, sont présents dans l'aventure. Au départ, seul Sonic est disponible, c'est avec lui que l'aventure commence. Plusieurs lieux pourront être visités, car c'est en vous déplaçant dans les différentes régions – Station Square, Mystic Ruins ou encore Egg Carrier – que vous trouverez l'accès aux différents niveaux.

Départ de la gare

Station Square est une ville de bord de mer. Depuis la gare, on accède aux ruines mystiques, un lieu ouvrant sur le vaisseau du docteur Robotnik : Egg Carrier. Dans chacun des trois sites, il faudra trouver des clés ou rencontrer les bons personnages pour continuer. Les clés prennent souvent la forme de statuettes, à placer sur un socle à l'entrée du niveau, ou parfois celle de passe-partout, permettant d'accéder à des "épreuves", par exemple Speed Higway, une course folle sur les toits de buildings américains.

Scénarios multiples

En parcourant tous ces mondes, vous trouverez des petits objets qui amélioreront vos performances et vous permettront de progresser. Et puis, vous rencontrerez les différents personnages du jeu. Le premier sera Tails, viendront ensuite Knuckles, puis Amy la petite, et enfin Big The Cat, un matou, et E-102, un robot. Le but des missions diffère selon les personnages : Big the Cat devra trouver sa grenouille en la pêchant, Tails doit battre Sonic, Knuckles, lui, doit chercher des émeraudes, etc. Les histoires s'entrecoupent et il est amusant de voir le scénario sous ces multiples angles. Lorsqu'on termine le jeu avec un des personnages, tous les niveaux achevés peuvent être rejoués. L'objectif sera alors de récolter un maximum d'anneaux ou ed finir le niveau au plus vite.

Poursuivi par un épaulard, Sonic n'a pas intérêt à regarder derrière lui.

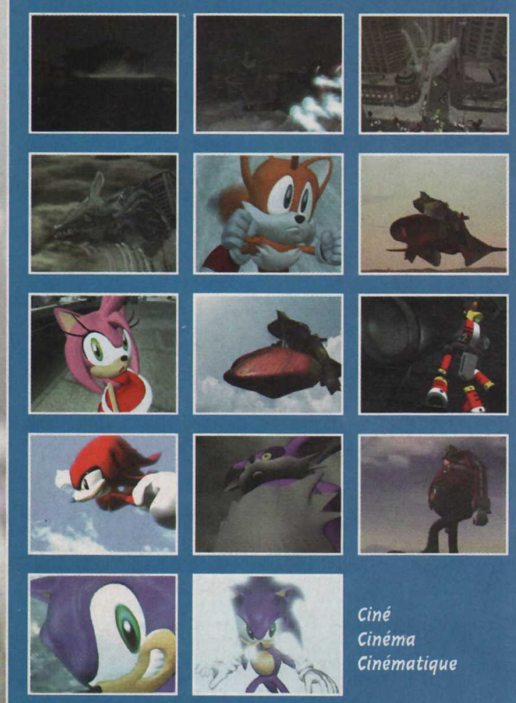
Elevage virtuel

Dans les lieux virtuels, théâtres de la partie aventure, on trouve des œufs. En les apportant dans les endroits appropriés (un par région), on fait naître des Chaos, créatures enregistrables dans le VM, devenant ainsi des sortes de "Tamagotchis" ! Les petits animaux que l'on fait apparaître en détruisant les créatures délivrées de l'emprise du Doc Robotnik leur serviront de jouets. Un concept amusant, et qui mérite d'être salué.

AVIS OUI, MAIS...

Les décors, féeriques et, parfois très grands, défilent à 250 km/h ! Les textures impressionnent par leur finesse, la couleur fuse, détaillé... Les niveaux passent de la partie de flipper à la descente en snowboard ou à l'escapade aérienne avec séquences de shoot, et on peut élever des Chaos et les faire concourir entre eux. Bref, tout va bien, à part les changements de caméras –, trop discrets à mon goût. Complexe en jap, l'aventure est ici plutôt facile et certaines scènes, bien qu'impressionnantes, se résument à tenir une touche du pad enfoncé... On a frôlé le Mégahit !

SWITCH



Ciné
Cinéma
Cinématique

AVIS OUI !

Ce Sonic est une vraie révolution technologique et très peu de jeux lui arrivent à la cheville. Il y a certes quelques défauts de caméra, mais, bon, nous avons affaire à une petite merveille. Long (si on veut finir le jeu à 120%), 7 scénarios différents, des tonnes de bonus, et une pêche d'enfer. Tout ça fait de Sonic le jeu de plates-formes 3D par excellence. Et je pense sincèrement que tous les futurs possesseurs de Dreamcast devraient se laisser tenter par ce petit bijou. Une chose est sûre, les jeux Dreamcast assurent.

KAEL

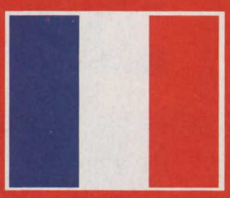
Il arrive souvent que l'on se retrouve la tête en bas.

Knuckles peut frapper ses ennemis, cela lui sera parfois utile pour trouver les émeraudes.

Big The Cat doit retrouver sa grenouille, si la ligne casse, on perd une vie.

Avec les Speed Shoes, on peut passer à travers les anneaux et atteindre des endroits inaccessibles autrement.

Le véritable ennemi de Sonic n'est pas Robotnik, mais bel et bien Mario !



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SEGA TEAM
- Éditeur : SEGA
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRÈS ACCESSIBLE
- Niveaux de difficulté : –
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 94%

Un intro détonante sur fond de rock tonitruant, des menus bien configurés.

GRAPHISMES 93%

Décors magnifiques, textures somptueuses qui ne dépassent pas d'un pixel.

ANIMATION 94%

C'est fou comme c'est speed. Quelques problèmes de caméra à signaler.

MUSIQUE 90%

Agréable, avec des mélodies parfois reposantes, parfois entraînantes.

BRUITAGES 91%

Rien à redire, nombreux, complets, ils collent bien aux différentes actions.

DUREE DE VIE 89%

Les niveaux à finir plusieurs fois avec les différents persos le rallongeront.

JOUABILITE 90%

C'est nickel. Les personnages se manient facilement et le pad est bien configuré.

INTERET 89%

Une réalisation technique exceptionnelle gâchée par les caméras parfois mal gérées et la faible durée de vie du jeu.

THE NEW TETRIS

Tetris, c'est un peu comme Jésus-Christ : sans l'avoir forcément vu, tout le monde le connaît ! Ce nouveau Tetris, habilement intitulé The New Tetris, n'est en fait qu'une simple remise au goût du jour du jeu original développé par Alexey Pazhitnov.

AVIS OUI, MAIS...

Voici le deuxième Tetris qui sort ce mois-ci sur Nintendo 64 ! Après le Tetris Magique et la bande à Mickey, voici le "Nouveau", qui en réalité n'a de nouveau que le titre. Le principe n'a pas changé depuis douze ans, seuls les graphismes de fond d'écran ont évolué. Pas de quoi s'abonner au "Figaro Economie" ! Finalement, seul le mode Multijoueur s'avère amusant. C'est un peu juste. Jouer à Tetris sur Nintendo 64, c'est un peu comme manger du caviar sur des biscottes Leader Price...

NIIICO

Autre nouveauté : la console affiche le "fantôme" de la pièce, sur le bas de l'écran, afin de vous permettre de mieux empiler vos pièces.

Contre l'ordinateur, toutes les lignes éliminées d'un côté partent encombrer le tableau adverse.

Dans le principe, rien ne distingue le jeu sorti en 1987 de celui-ci : le but est toujours d'empiler de manière ordonnée les pièces qui arrivent du haut de l'écran. Chaque ligne constituée disparaît d'elle-même et fait descendre d'autant l'empilement de briques construit. La partie se termine quand l'édifice atteint, malgré tous les efforts du joueur, le haut de l'écran.
Révolutionnaire autant qu'élémentaire ! Ce nouveau Tetris se différencie donc par des graphismes un peu plus léchés, notamment par des fonds d'écran très colorés (qui changent toutes les 4 000 lignes !) et par quelques nouveaux modes de jeu – partie en temps limité ou destruction d'un maximum de ligne en un minimum de temps. Rien de révolutionnaire en revanche. Le seul nouveau point qui mérite que l'on s'y attarde concerne sans conteste les parties à plusieurs joueurs.

Plissez les yeux !

Si l'on pouvait jouer à deux en simultané dans les premières versions de Tetris, on peut maintenant s'affronter à quatre ! Certes, il faut plisser les yeux si l'on veut distinguer correctement ses pièces, mais les parties sont beaucoup plus animées que face à l'ordinateur. Dernière nouveauté, on peut mettre de côté une pièce qui ne nous intéresse pas, pour l'utiliser à un moment plus opportun. Pratique !

ÉCHANGE DE BONS PROCÉDÉS

L'une des vraies nouveautés de ce New Tetris est la possibilité de mettre une pièce de côté. Mais une seule, car une brique retenue remplace celle qui existait en réserve. Cela s'avère très utile quand une pièce qui tombe ne nous intéresse pas : on la met au placard pour la ressortir plus tard.

Vous conviendrez que la pièce qui arrive n'est pas celle attendue pour faire un Tetris (4 lignes d'un coup) !

Une pression sur le bouton L et on échange la pièce qui tombe avec celle en réserve (en haut à gauche). Là, le Tetris est assuré.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : –
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- TETRIS
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : –

PRESENTATION 75%
Intro très banale, avec quelques scènes en 3D temps réel sympas.

GRAPHISMES 65%
Un Tetris qui ressemble à Tetris. Décors de fond bien réalisés.

ANIMATION 30%
C'est pourtant simple d'animer trois pixels sur une N64 !

MUSIQUE 80%
Le thème de base du Tetris original, remis au goût du jour.

BRUITAGES 20%
Rien de renversant à se mettre dans l'oreille. Pas terribles !

DUREE DE VIE 85%
Longue grâce aux nombreux modes.

JOUABILITE 90%
Gauche-Droite-Bas, + un bouton pour faire tourner les pièces.

INTERET 80%
Une bonne adaptation du jeu original. Mais que vient-il faire sur la Nintendo 64 ?

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Fax : 01 43 79 11 05

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TÉLEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU 01 43 79 12 22

NOUVEAU : REVENDEURS CONTACTEZ NOUS AU : 01 43 79 12 17

ACTION REPLAY INT.

149 F

VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE TOUTES VOS DERNIERES NOUVEAUTES EN DEMONSTRATION PERMANENTE

PLAYSTATION

NEUF PLAYSTATION

NOUVEAU

TEL.

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK ET UN CD DE DEMO.

JEUX VERSION IMPORT

ARC THE LAD 3 jap	499 F
BRAVE FENCER MUSASHI us	349 F
CRASH TEAM RACING us	399 F
CHOCOBO RACING us	399 F
DEMOLITION RACER us	399 F
DEWPRISM jap	499 F
DINO CRISIS us	399 F
FIGHTIN ILLUSION K1 99 jap	499 F
FINAL FANTASY 8 us	499 F
FINAL FANTASY ANTHOLOGY us	449 F
FRONT MISSION 3 jap	499 F
GRAN TURISMO 2 jap	499 F
GRANDIA us	399 F
JADE COCOON us	449 F
JOJO' VENTURE jap	499 F
KOUDELKA jap	499 F
LEGEND OF LEGAIA us	399 F
LEGEND OF MANA jap	549 F
MACROSS VFX 2 jap	499 F
RESIDENT EVIL 3 jap	549 F
SAGA FRONTIER 2 jap	499 F
SHAOLIN us	449 F
SOUL REAVER us	349 F
STAR OCEAN 2 us	399 F
SUIKODEN 2 us	399 F
THOUSAND ARMS us	449 F
TOMORROW NEVER DIES us	449 F
VALKEN jap	399 F
WILD ARMS 2 jap	499 F
WINNING ELEVEN 4 jap	499 F

JEUX VERSION FRANCAISE

CAPCOM GENERATION	299 F
CROC 2	339 F
DESTREGA	339 F
DRIVER	339 F
DUNE 2000	339 F
FINAL FANTASY 8	369 F
FIFA SOCCER 2000	339 F
FIGHTING FORCE 2	339 F
FORMULA ONE 99	339 F
G POLICE 2 VF	339 F
ISS PRO EVOLUTION	339 F
JADE COCOON VF	339 F
LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER	339 F
LEGEND OF KARTIA VF	339 F
MISSION IMPOSSIBLE	339 F
MADDEN 2000	339 F
NHL HOCKEY 2000	339 F
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN	339 F
PACK TIME CRISIS + GUN	319 F
PRINCE NASSEEM BOXING	339 F
RAINBOW SIX	339 F
RONIN BLADE	339 F
STAR WARS EPISODE 1	339 F
SYPHON FILTER	339 F
TARZAN	339 F
TONY HAWK PRO SKATER	339 F
V RALLY 2	339 F
WIPE OUT 3	339 F
X FILES VF	349 F
XENA WARRIOR PRINCESS	339 F

PROMO DU MOIS

STAR WARS VF + ACTION REPLAY = 399 F

JEU SEUL = 339 F

PROMO DU MOIS

FORMULA 99 VF + ACTION REPLAY = 399 F

JEU SEUL = 339 F

PROMO DU MOIS

RESIDENT EVIL 3 JAP + ACTION REPLAY = 599 F

JEU SEUL = 549 F

PROMO DU MOIS

LE MONDE DES BLEU + ACTION REPLAY = 399 F

JEU SEUL = 339 F

PLAYSTATION occasion

PLAYSTATION

V RALLY	89 F
MOTO RACER	99 F
STRICKER 96	99 F
ODDWORLD	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
SOULBLADE	99 F
ODDWORLD	99 F
DYNASTY WARRIORS	99 F
TOMB RAIDER 2	99 F
FORMULA ONE 97	99 F
FIFA SOCCER 98	99 F
SUIKODEN	99 F
DESCENT	99 F
POWER SERVE	99 F
DESTRUCTION DERBY 2	99 F
STAR GLADIATOR	99 F
EXPLOSIVE RACING	99 F
PORSCHE CHALLENGE	99 F
KRAZY IVAN	99 F
TIME CRISIS	149 F
COLONY WARS 2	149 F
GUY ROUX MANAGER	149 F
TOMB RAIDER 3	149 F
AZUR DREAMS	199 F
BATMAN	199 F
ALUNDRA VF	199 F
ODT	199 F
MOTO RACER 2	199 F
MEDIEVIL	199 F
AZURE DREAMS	199 F
I SS 98	199 F
GRAN STREA SAGA	199 F
CRASH BANDICOOT 3	199 F
ARORED CORE	199 F
BREATH OF FIRE 3 VF	199 F
METAL GEAR SOLID	249 F
TENCHU	249 F
RIDGE RACER 4	249 F
POPULOUS 3	249 F
METAL GEAR SOLID	249 F
MARVEL VS SF	249 F
ANA KOURNIKOVA TENNIS	249 F
KENSEI	249 F
BUGG S BUNNY	299 F

DREAMCAST

NEUF FRANCAIS

RESERVEZ DES MAINTENANT VOTRE CONSOLE DREAMCAST. ATTENTION QUANTITÉS LIMITÉES

1690 F

CONSOLE LIVREE MODEM ET UNE MANETTE. DISPO LE 14 OCTOBRE

JEUX NEUFS VF

SONIC ADVENTURE	369 F
VIRTUA FIGHTER 3	369 F
SEGA RALLY 2	369 F
TOY COMMANDER	369 F
HOUSE OF DEAD 2 SEUL	369 F
SPEED DEVILS	369 F
RED DOG	369 F
POWER STONE	369 F
BLUE STINGER	369 F
EXPENDABLE	369 F
MONACO GRAND PRIX	369 F
POWER STONE	369 F
TRICK STYLE	369 F

ACCESSOIRES

CARTE MEMOIRE VMS	199 F
VIBREUR	199 F
MANETTE SUPPLMENTAIRE	199 F
CABLE RGB	199 F
PISTOLET	199 F
RALLONGE MANETTE	TEL .
CABLE S VHS	TEL .
CLAVIER INTERNET	TEL .
STICK ARCADE	399 F
VOLANT	399 F

SONIC AVDENTURE

HOUSE OF DEAD 2

NINTENDO 64

JEUX EURO.

NOUVEAU

JEUX VERSION FRANCAISE

CASTLEVANIA	TEL .
CALIFRONIA SPEED	TEL .
COMMAND & CONQUER	TEL .
DUKE NUKEM ZERO HOUR	TEL .
GAUNTLET LEGENDS	TEL .
HYBRID HEAVEN	TEL .
JETFORCE GEMINI	TEL .
ROGUE SQUADRON	TEL .
READY TO RUMBLE	TEL .
STAR WARS RACER	TEL .
STARCRAFT	TEL .
TONIC TROUBLE	TEL .
TUROK RAGE OF WAR	TEL .
WORMS ARMAGEDDON	TEL .

N64 OCCAZ VF

MARIO 64	99 F
WAVE RACE 64	149 F
EXTREME G	149 F
NAGANO OLYMPICS	149 F
DIDDY KONG RACING	149 F
TUROK 64	149 F
MISCHIEF MAKERS	149 F
LAMBORGHINI 64	149 F
1080 SNOWBOARDING	199 F
BANJO ET KAZOOIE	199 F
EXTREME G2	199 F
MISSION INPOSSIBLE	199 F
ZELDA VF	199 F
TUROK 2	199 F

Réalisation

BON DE COMMANDE A RETOURNER UNIQUEMENT A POWER GAMES 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : .....TEL : .....

ADRESSE : ..... CP : .....VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Virtua Fi

TEAM BATTLE

Virtua Fighter fut le premier jeu de combat en 3D à proposer une simulation d'art martiaux sans superpouvoirs à la Dragon Ball Z. Depuis, on a pu jouer aux différents VF sur tous les supports Sega. L'arrivée du troisième opus sur la Dreamcast constitue un événement pour tous ceux qui n'ont pas connu les joies de l'import...

REPLAY STATION

Les Replays sont de toute beauté, et, comme on n'est pas encore lassés des consoles nouvelle génération, on en prend plein les mirettes.

Paï contre Paï, ou quand les furies se déchaînent !

Sarah se lance dans un salto acrobatique et destructeur.

Jacky a un jeu de jambes exceptionnel qui lui permet de faire le malin sur les toits.

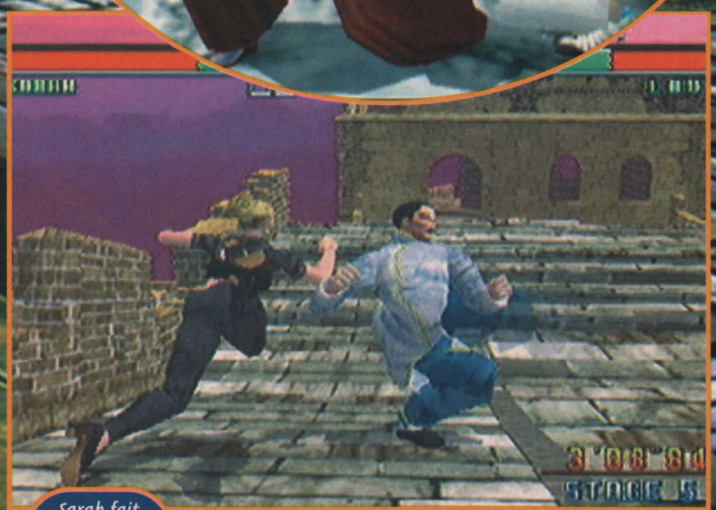
Pour faire un jeu réaliste, les concepteurs utilisent souvent un procédé appelé Motion Capture. Dans le but de l'utiliser, Sega a fait appel (pour la réalisation arcade – cette version n'étant qu'une adaptation) à divers champions d'arts martiaux. Moult spécialités sont représentées : kung-fu (Lion, Shun), sumo (Tarashi), karaté, judo (Akira), taekwondo (Jacky et Sarah), jiu-jitsu (Aoi). Bref, VF3 est le jeu de combat le plus réaliste qui soit. Les Combos des personnages partent souvent d'une même base puis suivent des variations. Via le menu de sélection, on accède à onze combattants, dont deux petits nouveaux, Aoi et Tarashi. Une geisha et un sumo.

Trois modes dispos

En Team Battle, on mène son combat contre un, deux, trois ou quatre autres personnages, en fonction du nombre de rounds choisis (de 2 à 5). Si votre combattant vient à perdre, son suivant le remplace. Le mode Training, de son côté, vous permettra d'arrêter d'appuyer sur toutes les touches du pad et de vous réjouir de vos victoires. Le dernier mode vous permet d'avancer normalement jusqu'à l'affrontement final contre Dural (classique). Rien n'avait été prévu dans la version import pour le mode 2 joueurs, ici l'oubli est réparé. Dommage qu'il n'y ait qu'une seule scène cinématique, magnifique certes, mais commune à tous les personnages. Voilà qui n'est pas très motivant pour finir le jeu plusieurs fois de suite...

Dural, qui raisonne comme une Tefal, se fait remettre à sa place par la gentille Paï.

On se fait facilement contrer par certains persos.



Sarah fait les frais de la balayette de Lau.

AVIS OUI, MAIS...

Au risque de paraître blasé, je considère que Virtua Fighter 3 (C+ d'or dans le n°84) n'est plus la référence en matière de baston. Certes, graphiquement le jeu explose presque tout ce qu'on peut voir, mais au niveau du fun, il est quand même un ton en dessous. Modes de jeu peu nombreux et pas vraiment originaux, pas de persos à débloquer, une seule cinématique de fin. Le game-play est poussé, avec des Combos travaillés, c'est vrai. Mais pour le reste... Et puis Soulcalibur, ne devrait pas tarder à arriver.

SWITCH

Fighting 3

Deux coups dans le vide pour une jolie chorégraphie.

Le mode Training est plutôt complet. Dommage qu'il ne propose pas quelques Combos préenregistrés à apprendre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MIDWAY
- Éditeur : INFOGRAMES
- BASTON 3D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : -
- Vibrations : -

CAMÉRAS

Pour sa sortie en Europe, VF3 a eu droit à quelques ajouts. Entre autres, une nouvelle caméra située derrière la tête du personnage. Le joueur aura donc le choix entre quatre vues. Présentation des principales avec leurs avantages et ses inconvénients.

La vue d'hélicoptère donne presque le vertige, burp !

La vue semi-subjective est nouvelle. Mieux vaut ne pas l'utiliser avec un gros perso, bref ne pas suivre l'exemple de la photo.

La vue subjective permet de beaux clichés de la Lune se levant sur un atoll perdu... On aurait préféré Paï ou Aoi au premier plan !

AVIS OUI !

Il y a ceux qui aiment Tekken et détestent VF, et ceux qui adorent VF et boudent Tekken. J'avoue que mon avis n'est pas aussi tranché. Soyons clair : VF3 sur DC est très proche, trop peut-être, de la version arcade, mais si vous avez aimé les précédents épisodes, vous allez craquer ! C'est, de loin, jeu de baston en 3D le plus impressionnant. En fait, Switch n'est pas blasé, il est seulement vénère parce qu'il s'est pris un gadin en rollers !

PANDA

PRESENTATION 80%

Une intro sous forme de combat entre les différents protagonistes, moyen.

GRAPHISMES 91%

Le soin apporté aux vêtements, visages, décors est ébouriffant. Textures nickel.

ANIMATION 85%

Mouvements très réalistes, mais encore un poil rigides.

MUSIQUE 83%

30 thèmes qui ont un peu tendance à tous se ressembler.

BRUITAGES 93%

Dignes des films de Jet Lee.

DUREE DE VIE 82%

Les modes sont peu nombreux et la fin est commune à tous les persos.

JOUABILITE 93%

Quatre touches à maîtriser, plutôt bien disposées. Ça répond au doigt et à l'œil.

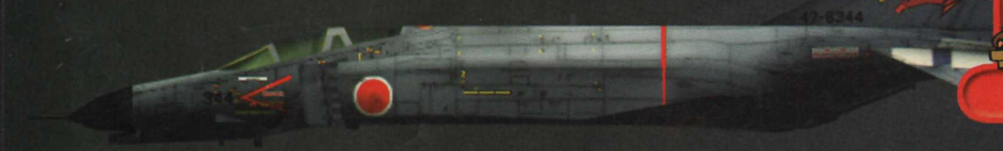
INTERET 85%

Le jeu est bien conçu, mais les modes sont peu nombreux, les persos à débloquer inexistants, les coups ont tendance à se ressembler. VF3 a un peu vieilli !

AEROWINGS

Les décors sont très variés et carrément beaux.

Aerowings donne dans l'acrobatie aérienne, un genre de jeu que vous ne verrez pas tous les jours ! Amateurs de dogfight, passez votre chemin, ici on vole pour le plaisir.



AVIS OUI, MAIS...

Le réalisme du jeu, peu courant, impressionne. Par exemple, la vision du pilote se brouille lorsqu'il se prend trop de G dans les gencives. L'appareil vibre dans les trous d'air, ce qui se répercute sur le manche à balai. Rien à redire sur la réalisation technique, le seul problème, c'est qu'il s'agit d'un genre de jeu très "PC" qui risque de trouver peu d'amateurs auprès du public console. Mais si vous n'avez pas de préjugés, pas de problème, vous allez bien vous amuser.

PANDA

Dans l'esprit, Aerowings est une sorte de Pilotwings. A ceci près que le côté fun a laissé la place à une simulation diablement précise. Vous avez droit à plusieurs modes de jeu : un vol libre pour faire des figures et s'entraîner, et un mode qui ressemble un peu aux permis de Gran Turismo. Vous pourrez y prendre des leçons de pilotage au cours desquelles vous devrez exécuter les ordres de votre instructeur. Bien entendu, la difficulté ira croissant. Au départ, il suffit juste de faire décoller l'avion, mais, par la suite, ça se complique ! Quant au mode Mission, il consiste à suivre un parcours, en passant par chacun des check-points entouré d'un cercle de ballons. Avec de bons scores, vous aurez le droit de piloter de nouveaux avions dans un nouveau décor. Le Replay, qui recourt à un paquet de vues, est excellent. Votre avion peut laisser une trace blanche dans l'air en lâchant de la fumée. Mais le plus impressionnant reste le vol en escadrille, façon Patrouille de France.

Pas de panique : on vous explique tout.

Il y a deux vues extérieures, mais elles manquent de précision.

Le vol en patrouille est beau à tomber par terre.

Au loin le check-point, ça ne va pas être facile de l'atteindre.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CRI
- Éditeur : CRAVE
- VOL ACROBATIQUE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU

PRESENTATION 85%
Une intro filmée qui se révèle très sympa.

GRAPHISMES 90%
Vous avez déjà vu un jeu qui ne soit pas magnifique sur DC ?

ANIMATION 89%
Fluide et suffisamment rapide.

MUSIQUE 88%
Une bande-son très agréable, qui colle bien à l'action.

BRUITAGES 85%
On a même droit à des dialogues en français !

DUREE DE VIE 88%
Il va falloir s'accrocher pour finir le jeu complètement.

JOUABILITE 90%
Même s'il se veut simulation, ce jeu reste très maniable.

INTERET 85%
Un bon jeu dans un genre atypique, mais qui risque d'en rebuter certains.

Legend of Foresia

Sorti, il y a deux ans, sous le titre de Blaze and Blade au Japon, ce jeu offrait d'incarner un héros charismatique dans un jeu à la sauce D&D. En effet, à l'instar des Zelda et autres Final Fantasy, nous avions affaire à un vrai jeu de rôles et non à un RPG.

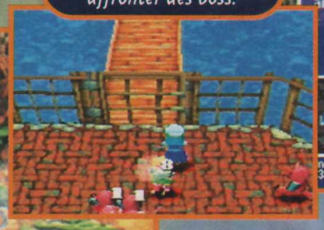
Il y a très longtemps se trouvait un pays du nom de Foresia. Dans cette contrée, ceux qu'on appelait les "douze sages" créaient des monstres pour les utiliser comme esclaves. Un jour, leurs créatures échappèrent à leur contrôle, entraînant la destruction et la ruine du pays tout entier. Aventurier de votre état, vous partez, avec vos compagnons, en quête des richesses perdues de cette contrée maudite. Avant de débuter une partie, vous devrez créer vos personnages (jusqu'à quatre) en choisissant parmi les seize races proposées. Chacune dispose de ses caractéristiques : les guerriers et les nains possèdent une énorme force physique ; les prêtres, les magiciens et les elfes recourent à la magie ; les chasseurs attaquent à distance ; et les voleurs sont rapides et peuvent ouvrir les coffres fermés à clé. La meilleure méthode est de créer une équipe avec des aventuriers qui se complètent (du genre : un guerrier, un magicien, un prêtre et un voleur).

Question d'équilibre

Ensuite, vous devrez répartir vos points bonus dans les diverses caractéristiques proposées : force, intelligence, volonté, agilité, condition, magie et chance. Le jeu est en 3D temps réel, et vous pouvez faire tourner la caméra autour de vos personnages afin d'obtenir une meilleure vue d'ensemble. Enfin, au fil de votre progression, vous gagnerez de l'expérience qui sera fort utile pour la suite de votre périple. Les longs déplacements se font, comme dans Legend of Mana, sur une carte. Dès que vous obtenez des informations sur votre quête, de nouveaux points apparaissent. Vous devrez ensuite faire preuve de force et de prudence pour affronter les centaines d'adversaires différents qui errent dans le monde de Foresia. Mais n'ayez crainte, car quelque 400 armes, armures et objets magiques sont disséminés ça et là. De quoi voir venir.

A vous de répartir vos points bonus pour que vos personnages aient le moins de faiblesses possible.

C'est sur cette carte que s'effectuent les longs déplacements.


Pour progresser, il faudra affronter des boss.

Les dialogues avec les habitants sont très importants pour récolter des indices.

Les dessins animés qui ponctuent le jeu sont réussis, contrairement au doublage français qui semble provenir d'un sitcom.

AVIS NON !

J'adore les jeux de rôles. L'annonce de la sortie officielle de Legend of Foresia, alias Blaze and Blade, me rendait fou de joie. Or, dès les premières minutes de jeu, on se rend compte que l'ambiance propre à ce genre de soft n'est pas présente, et que les quêtes (retrouver un trésor dans une caverne, dans une tour, dans une mine abandonnée) sont répétitives, difficiles et lassantes. Les plus indulgents diront que sa pauvreté graphique est due à son grand âge, mais il ne faut pas oublier qu'à cette époque peu reculée, des jeux comme Tomb Raider 2 ou Final Fantasy VII ont aussi vu le jour ! Allez, on l'oublie.

KAEL

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : T&SOFT
- Editeur : UBI SOFT
- JEU DE RÔLES
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (3-12 BLOCS)
- Compatible : -

PRESENTATION 80%
Des dessins animés. Les dialogues en français sont risibles.

GRAPHISMES 65%
Une très mauvaise 3D, confuse avec des décors peu variés.

ANIMATION 70%
Assez fluide. Les persos manquent de réalisme.

MUSIQUE 70%
Banale, répétitive et lassante.

BRUITAGES 60%
Affreux. De toute manière, la musique les couvre.

DUREE DE VIE 79%
De longues heures, si vous faites fi des graphismes.

JOUABILITE 65%
Prise en main et gestion des personnages délicates.

INTERET 72%
A réserver aux passionnés en manque de jeux de rôles.

MEDIASOFT MULTIMEDIA

Jeux video, accessoires, figurines, produits dérivés

NINTENDO64 PlayStation Dreamcast

SPÉCIAL REVENDEURS

Mediasoft multimedia, distributeur exclusif du Graphic Kit en france c'est aussi :

- Plus de 5 ans d'expérience dans la distribution en gros de jeux video, consoles, accessoires, figurines, DVD…
- Une gamme de plus de 500 produits en permanence
- Une équipe de professionnels du jeux video pour de meilleurs conseils et un accueil à la hauteur de vos ambitions
- + de rapidité : vos commandes passées avant 19h vous sont livrées dès le lendemain matin !!
- + de 300 magasins qui nous font confiance depuis des années

Et pour l'avenir ? Appelez-nous au

01 39 91 50 01

Nous vous conseillerons les meilleurs produits de demain

IL Y A ENCORE DES CONSOLES GRISES ?

VU A LA TELE

Graphic Kit®

for SONY® PLAYSTATION®

GK01

GK02

GK03

GK04

GK21

GK05

Matière plastique PVC

Résiste à la chaleur

Se colle et se décolle à volonté

Pratiquement inusable

Une qualité graphique époustouflante

Très facile à poser

GK20

GK07

GK09

GK10

GK18

GK11

GK16

GK12

GK15

GK14

GK13

99F

Disponible chez :

TOYS 'R' US

MICROMANIA

Difintel - Micro

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SCOREGAMES

STOCK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE

CYBER

cora E.LECLERC

ULTIMA

Ainsi que 300 magasins indépendants

Nom
Prénom
Adresse

Tél. :
Mode de paiement
❒ chèque ❒ mandat ❒ carte bleue
Carte crédit n°
Date expiration :

à retourner accompagné de votre règlement :
Mediasoft Multimedia - BP 36 95570 MOISSELLES
Tél. : 01 39 91 50 01 - Fax : 01 39 91 69 26
Web : http://www.multimania.com/mediasoft
E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

Article n°	Qté	Prix Unitaire	Sous-total
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	
		99 F	

Signature

frais de port : 25 F

Total à payer : F

PlayStation

Produit et breveté par :
Promo video s.r.l.
http://www.promovideo.it
e-mail: zpromo@tin.it

PROMO VIDEO VIDEOGAMES DISTRIBUZIONE

KINGSLEY'S ADVENTURE

On ne se met pas tous les jours dans la peau d'un renard, qui plus est chevalier à ses heures... Si vous vous sentez capable de chasser le sorcier Mauvaise Crème hors du Royaume des fruits, vous aimerez Kingsley's Adventure.

AVIS OUI, MAIS...

Malgré quelques légers défauts, la qualité générale de Kingsley's Adventure est d'un très bon niveau. Le scénario et l'apparence globale sont clairement destinés à un jeune public. Du coup, ce titre risque de ne pas retenir l'attention des joueurs plus âgés. Ils auraient pourtant tort de ne pas y jeter un œil. Car ceux qui se laisseront attendrir par le renard, comprendront vite que sous son apparence bon enfant se cache un jeu d'une difficulté très élevée. Peut-être même trop. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux prévoir quelques blocs de carte-mémoire...

ZANO

Vous incarnez Kingsley, un petit renard à qui le roi et la reine confient la délicate mission de virer les indésirables qui peuplent le Royaume des fruits. Vous commencez par une courte séance d'entraînement au cours de laquelle vous apprenez les différents mouvements de votre bestiole, puis vous devez vous habituer au fonctionnement du poignard et de l'arc. Ces tests passés, vous êtes fin prêt à devenir chevalier et à accomplir votre première mission.

Kingsley est content, il vient de battre un boss...

D'étranges créatures

Vous évoluez alors dans un vaste univers 3D, peuplé d'étranges créatures qui ne vous veulent pas que du bien. Vous rencontrez des personnages, ils vous fournissent des indices ou bien vous racontent leur vie... On retrouve les éléments classiques du jeu de plates-formes : épreuves d'habileté (sauts, passages étroits...), de repérage, combats, interrupteurs, clés et serrures... Ramasser cent pièces d'argent donne une vie supplémentaire et tuer des ennemis rapporte des rubis de vie. On rencontre aussi quelques petites énigmes originales, comme, par exemple, jouer un morceau de piano, ou bien actionner des tapis électriques dans le bon ordre pour gagner des items... Pour passer d'un monde à l'autre, vous utilisez des puits, et chaque mission n'est complète que si vous tuez le boss. Ainsi, au cours de votre périple vous aurez à livrer combat contre un corsaire, un dragon, un crocodile... Kingsley's Adventure reste un titre hyper classique, qui tente de marquer sa différence par un niveau de difficulté vraiment élevé, et ce dès le début du jeu...

Attention, Kingsley ne sait pas nager !

Ces blocs de pierre ne disent rien qui vaille...

Le premier boss...

Pas le temps de faire une sieste sur le matelas gonflable...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Editeur : SONY
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOG. DUAL SHOCK

PRESENTATION	Petite séquence d'intro originale avec spectacle de marionnettes !	72%
GRAPHISMES	De bonne qualité, mais des couleurs parfois un peu criardes.	86%
ANIMATION	3D bien gérée même si la caméra auto perd parfois les pédales.	82%
MUSIQUE	Agréable et gaie, elle colle bien au jeu...	80%
BRUITAGES	Rares et un peu simplistes...	70%
DUREE DE VIE	La difficulté de certains niveaux vous occupera un moment.	88%
JOUABILITE	Le renard est parfois un peu lent. Précision du pad remarquable.	88%

INTERET 80%

Assez réussi dans l'ensemble, mais la difficulté de certains passages surprendra.

Enfin du nouveau dans le monde du jeu vidéo

Sniper

MAINTENANT, ON NE JOUE PLUS !!!

SNIPER a conçu pour vous un meuble de présentation et de la PLV, qui permettront de mettre en avant les produits dans vos points de vente. Des encarts publicitaires sont également programmés dans les magazines spécialisés.

UN DESIGN JAMAIS VU!

UNE VRAIE RÉVOLUTION...

EXCLUSIF

Sniper utilise une technologie de pointe pour relooker et décorer complètement ses accessoires. Parce que le plaisir de jouer commence par la manette, nous avons créé 6 designs reprenant les principaux thèmes du jeux vidéo (voiture, aventure, gore...). D'autres sont à venir.

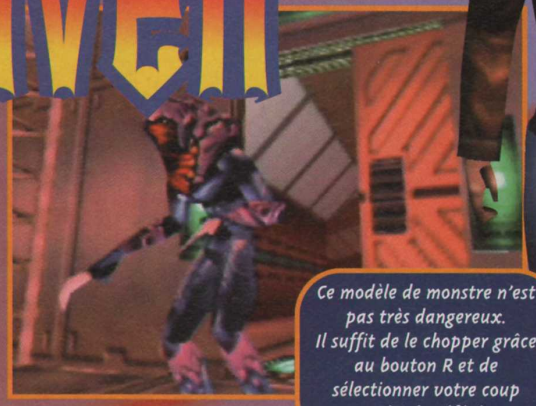
ATLANTIS GROUP

Parc d'activités Lafayette - 54320 Maxeville • Tél : 03 831 931 50 - Fax 03 831 931 51 • http://www.sniper.fr

Synapse

Hybrid Heaven

Avec Hybrid Heaven, Konami, s'essaie à l'aventure-action : manipulations génétiques, monstres hideux, couloirs sombres... Compte tenu de la qualité des dernières productions du développeur, on s'attendait à une petite perle. Alors, déçu ?



Ce modèle de monstre n'est pas très dangereux. Il suffit de le chopper grâce au bouton R et de sélectionner votre coup spécial préféré.

Panique aux Etats-Unis : des êtres belliqueux au patrimoine génétique douteux menacent la vie du Président. Vous devrez donc investir la base secrète des ennemis de la démocratie et trouver la réponse, au hasard d'un parcours périlleux, aux nombreuses questions que soulève l'intrigue. Voilà pour le scénario.

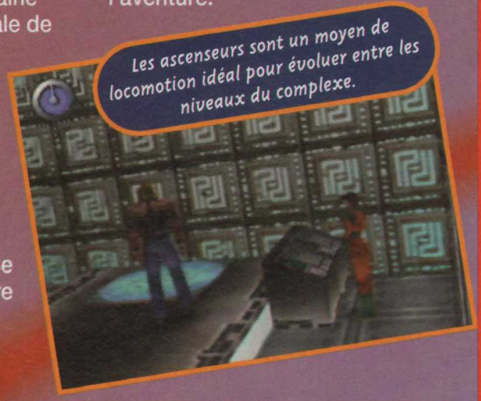
Les modes de jeu sont classiques pour une aventure de ce type. Vous pouvez déterminer précisément le degré de difficulté ou bien reprendre une veille sauvegarde. Un mode Combat permet de s'entraîner à affronter les monstres.

Quelques beaux challenges vous y attendent pour apprendre à jouer des poings et des pieds. Au bout d'un certain nombre de combats, il est possible d'enchaîner des coups spectaculaires et des Combos dignes des meilleurs jeux de baston du moment.

Dans le même registre, un mode 2 joueurs permet de se refaire le portrait entre amis.

Quant à l'aventure, elle vous entraîne dans un dédale de couloirs mal fréquentés. Mis à part enseigner aux mutants le respect de la bannière étoilée, Mr Diaz, votre héros, peut courir, ramper ou se suspendre pour atteindre des endroits presque inaccessibles.

Les éléments du décor jouent un rôle important, et il faudra détruire nombre d'interrupteurs pour progresser régulièrement. Les rencontres ne seront pas rares, et les informations récoltées en chemin vous permettront d'y voir plus clair. Les nombreux bonus récoltés optimiseront vos performances au combat. Ce qui n'est pas de trop, vu que les monstres sont toujours plus effrayants à mesure que l'on progresse dans l'aventure.



Les ascenseurs sont un moyen de locomotion idéal pour évoluer entre les niveaux du complexe.

Les monstres prennent du volume à mesure que la partie progresse.

AVIS NON !

Hybrid Heaven est un bien piètre jeu d'aventure. Le déroulement de la partie est trop linéaire, et les innovations ne courent pas les couloirs. Les mouvements du personnage principal manquent de fluidité. Pire, il est quasiment impossible d'évoluer librement et sereinement tant la maniabilité est capricieuse. La gestion des combats est originale, mais la réalisation générale accuse une telle faiblesse qu'il est difficile de ressortir un aspect positif. Ce titre de Konami est inachevé et ne mérite aucune attention de votre part.

TOXIC

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- AVENTURE-ACTION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (MEMPAK)
- Compatible : RAMPAK RUMBLEPAK

PRESENTATION 82%
Sans imagination ni rythme.

GRAPHISMES 82%
Le Rampak affine les détails, mais l'ensemble reste trop léger.

ANIMATION 80%
Les mouvements des protagonistes manquent de fluidité.

MUSIQUE 70%
Des thèmes barbants et répétitifs.

BRUITAGES 70%
Mal travaillés. Cela se sent surtout pendant les combats.

DUREE DE VIE 85%
Longue pour les désœuvrés qui auront le courage de persister.

JOUABILITE 70%
Exécrable. Les commandes répondent mal.

INTERET 75%
Inintéressant et sans saveur, ce titre ne se distingue du lot que par ses défauts.

Castrol Honda

La simulation motos est un genre pratiquement inexistant sur PS. Pourtant, le marché existe. Il suffit de jeter un œil aux taux d'audience des grandes retransmissions télévisées pour s'en persuader. Il était temps que Sony se décide !

AVIS **NON !**

Castrol Honda n'est pas ce que l'on pourrait appeler une vraie simulation. Méga-répétitif, il endort au bout de la quatrième course. Je ne m'attarderai même pas sur l'animation catastrophique : à croire que ce sont des cadavres qui ont servi à la Motion Capture des pilotes ! Bref, à moins d'être fan de motos et de vouloir à tout prix posséder un titre de ce style, son achat est loin d'être indispensable. Il serait plus sage de se tourner vers un autre jeu, genre Moto Racer ou Road Rash, qui sont, certes moins réalistes, mais beaucoup plus intéressants.

KAEL

Dans Castrol Honda, vous prenez place aux commandes de la très célèbre RC 45, ex-championne du monde Superbike, qui a remporté à plusieurs reprises les 24 heures du Mans et le Bol d'Or. Dans le mode Championnat, une fois que vous avez entré le nom de votre pilote, vous pourrez choisir votre programme : vous entraînerez-vous sur les tracés sinueux des courses afin de connaître leurs moindres difficultés sur le bout des doigts ? Ferez-vous juste quelques tours, participerez-vous aux qualifications ou commencerez-vous la course directement ? Les circuits sont au nombre de quatorze (la version PC n'en comprenait que 10). Au fil des étapes, la difficulté s'accentuera, poussant le joueur dans ses derniers retranchements. Le jeu est tout en 3D, avec des décors nombreux et variés, et un mode 2 joueurs en écran splitté horizontalement, permettra à deux joueurs de s'affronter sur le tracé de leur choix. Il est également possible de régler sa moto en changeant ses pneus pour une meilleure adhérence ou encore en modifiant les rapports de sa boîte de vitesse. Malgré cela, on est loin de LA simulation que les aficionados recherchent désespérément.

A chaque moment, les indications vous permettent de savoir où vous en êtes exactement.

LA CONDUITE ASSISTÉE

Les éditeurs ont pensé aux néophytes désirant s'initier aux joies de la conduite souple en leur proposant une sorte d'assistanat. Par exemple : si vous choisissez une difficulté peu élevée, l'ordinateur vous aidera à mieux prendre les premiers virages de chaque tour, en réduisant la vitesse de votre monture. De plus, si lors des virages, l'angle d'inclinaison de votre engin est trop élevé, il sera directement remis au bon niveau, et il vous sera impossible de descendre davantage.

Certains décors sont de toute beauté et incitent à la contemplation.

Lorsque la moto heurte une barrière, votre pilote est éjecté avec la grâce d'un bout de bois mort.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INTERACTIVE
- Éditeur : UBI SOFT
- COURSE DE MOTOS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

PRESENTATION 85%
Une succession de scènes cinématiques bien réalisées.

GRAPHISMES 80%
Inégaux. Décors très beaux, mais motards carrés.

ANIMATION 70%
Saccadée, avec parfois d'énormes ralentissements.

MUSIQUE 80%
Très peu présente mais adaptée.

BRUITAGES 70%
Son du moteur irréaliste, bruits des dérapages ridicules.

DUREE DE VIE 75%
Avec une seule moto, et un seul championnat, on a vite fini.

JOUABILITE 85%
Pas trop mauvaise, l'assistant est là pour vous aider.

INTERET 70%
Lassant, ennuyeux, inintéressant... La licence n'a pas été exploitée. Un piètre jeu.

MILLENNIUM SOLD

EXPENDAB

Les possesseurs de Playstation ont eu One et Apocalypse, les partisans de la Dreamcast auront leur Expendable. Seul ou à deux, Expendable est un kill them all aux nombreux effets spéciaux et à l'action soutenue.

Comme toujours dans ce genre de jeu, le scénario tient en quelques mots : vous incarnez un Millennium Soldier chargé de sauver l'humanité en éradiquant toutes formes de vie extraterrestre sur Terre. Whaouh ! Jean-Claude Vandamme préparerait déjà une adaptation au cinéma, avec Adamo dans le rôle des aliens.

Une belle réalisation

C'est graphiquement qu'Expendable est le plus riche. Les effets spéciaux sont très nombreux et accompagnent chacun de vos tirs et ceux de vos adversaires. Le système de lumière dynamique assure des reflets magnifiques sur le sol et sur les décors en temps réel. Les différentes textures appliquées sur les nombreux éléments du paysage sont elles aussi remarquables et contribuent énormément au réalisme du jeu. Côté action, vous allez être servi : Expendable ne compte pas une seconde de répit. Il faut sans cesse actionner le bouton de tir. Les armes disponibles sont très nombreuses et très variées. Attention à ne pas gâcher les munitions, elles sont en quantité limitée. Lance-flammes, roquettes, missiles autoguidés, laser, grenades... vos adversaires vont se souvenir longtemps de leur passage sur Terre. Les armes sont le plus souvent dissimulées dans des caisses qu'il faut détruire. Elles cachent aussi des gadgets comme des trousses de soins pour récupérer de la vie.
Un mode 2 joueurs est aussi proposé. Il permet de parcourir ensemble les différents niveaux dans une parfaite coopération. Ce mode demandera d'ailleurs une grande coordination de la part des joueurs, car il est en effet impossible d'avancer dans deux directions différentes. Logique !

Le triple laser est une arme surpuissante, hélas, très gourmande en munitions, et vous ne pourrez l'utiliser bien longtemps.

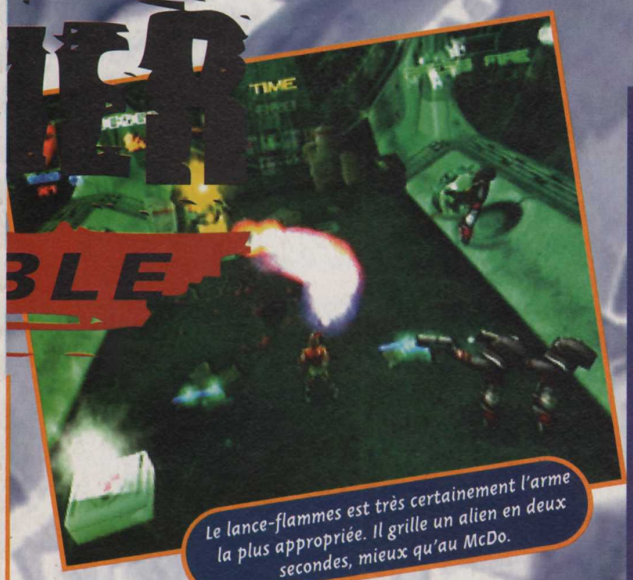
De nouvelles armes sont dissimulées dans les caisses. Certaines permettent d'abattre vos adversaires en un coup.

Attention à ces poches de gaz vert. Il est très dangereux pour votre santé. Avancez prudemment.

AVIS NON !

Franchement, ce jeu n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre. Certes les graphismes sont excellents, on est loin des pixels de la Playstation, et les effets spéciaux fourmillent, mais l'action est beaucoup trop répétitive. Le jeu devient rapidement barbant. On a même droit à des ralentissements quand les explosions se font trop nombreuses. La taille des personnages est trop petite, et on les distingue mal quand l'action devient très soutenue. Leur mouvement est également un peu trop mou et manque cruellement de rapidité. A éviter.

NIIICO



Le lance-flammes est très certainement l'arme la plus appropriée. Il grille un alien en deux secondes, mieux qu'au McDo.

Le mode 2 joueurs est très fouillis. Coordonnez vos mouvements pour avancer avec méthode.

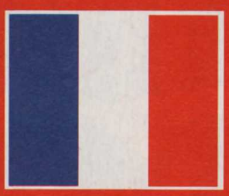
Un jeu bien bourrin comme AHL les aime : on avance, on flingue, on avance, on flingue... Passionnant !

BOSS AND CO

Comme dans tout jeu d'action qui se respecte, les boss sont au rendez-vous. On les trouve à la fin de chaque niveau et leur résistance augmente au fur et à mesure que vous avancez dans l'aventure. Une barre d'énergie située en bas de l'écran vous indique leur état de santé.

Le premier boss est un gros vaisseau spatial qui se déplace latéralement. Faites-en de même tout en tirant.

Le deuxième boss est plutôt costaud. Tournez sans cesse autour de lui et ne vous laissez pas surprendre par ses puissants lasers.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : RAGE GAMES
- Éditeur : INFOGRAMES
- KILL THEM ALL
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ASSEZ ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURUPURU PACK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 89%

Les scènes cinématiques se fondent parfaitement dans le jeu.

GRAPHISMES 92%

Très détaillés, et des effets spéciaux très nombreux.

ANIMATION 88%

L'animation est dans l'ensemble fluide. On remarque parfois des ralentissements !

MUSIQUE 85%

Assez bonne mais trop souvent étouffée par les bruitages.

BRUITAGES 88%

Très nombreux et d'assez bonne qualité. Bonne ambiance sonore.

DUREE DE VIE 85%

La difficulté est là. Un conseil, aidez-vous d'un ami pour avancer.

JOUABILITE 90%

Les déplacements du perso sont un peu mous. La prise en main est très rapide.

INTERET 82%

Expendable n'apporte pas grand-chose de nouveau au genre, si ce n'est des graphismes détaillés et des effets spéciaux splendides.

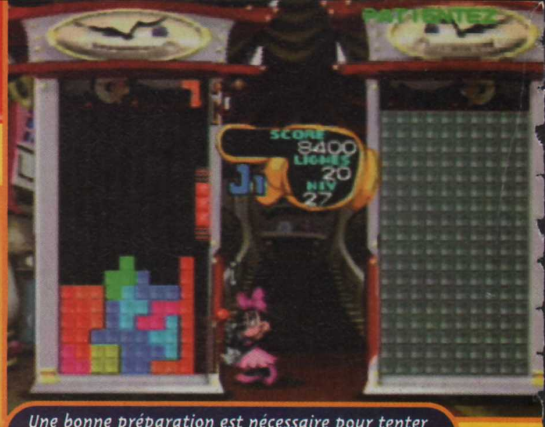
AVIS OUI !

Il semblerait que ce pauvre Niiico n'ait pas saisi toute la subtilité de l'intrigue de ce jeu, et il devrait s'acheter une bonne paire de lunettes s'il n'arrive plus à distinguer les persos. Certes, l'action est un peu répétitive, on tire sur tout ce qui bouge... mais c'est le genre qui veut ça ! Niiico nous fait sa chochotte, mais Expendable est un jeu bien bourrin, dans la tradition des kill them all. En plus la réalisation technique est excellente, avec des graphismes à couper le souffle. Bref, les amateurs de flinguage à tout-va seront comblés.

PANDA

TETRIS MAGIQUE

On ne compte plus les Tetris-like. Le principe de ce jeu a été décliné à toutes les sauces. Dernière trouvaille : se payer une licence Disney et nous montrer Mickey dans un coin de l'écran entre deux pièces qui tombent. Quelle imagination !



Une bonne préparation est nécessaire pour tenter un Tetris, soit supprimer 4 lignes d'un seul coup.

Quand on remplit sa jauge d'énergie, un gant fait disparaître une bonne partie des pièces. Pratique quand on est dans une situation délicate.

Est-il encore nécessaire de présenter Tetris ? Ce jeu, qui est devenu aussi célèbre dans le monde que le Panda dans les dortoirs des internats de jeunes filles, a été adapté sur toutes les consoles, anciennes ou récentes. Difficile d'y échapper donc.
Son principe est très simple : il faut empiler de manière ordonnée les pièces de formes différentes qui tombent du haut de l'écran. Chaque fois que vous formez une ou plusieurs lignes, elles disparaissent de l'écran. La partie se termine quand les pièces atteignent le haut de l'écran. Chanmaille (© Switch 1992), non ? Cette nouvelle mouture de Tetris, habilement intitulée Tetris Magique, ne propose pas de grand changement par rapport à la version originale. Seuls les décors de fond, en rapport avec l'univers de Walt Disney, sont désormais plus riches. Le scénario, aussi captivant qu'une réplique de Jean-Claude Vandame, n'est qu'un prétexte pour voir défiler à l'écran Mickey, Minnie, Dingo, Donald ou encore Pat Hibulaire. Trop d'la balle (© Switch 1996) !

Hyper classique

Différents modes de jeu sont proposés. L'un d'eux consiste à affronter un à un ses adversaires avant de battre Pat Hibulaire, le "boss" de fin de niveau. Les autres modes sont hyper classiques : jeu à deux ou contre l'ordinateur et mode Marathon, dans lequel le joueur s'amuse seul et empile les pièces tant qu'il peut. Ce qu'il y a de magique dans ce Tetris, c'est qu'à un certain moment, après avoir rempli une jauge d'énergie, un personnage vide les trois quarts de l'écran comme par enchantement. C'est bien peu pour en faire un hit et encore moins pour nous amuser plus de dix minutes.

En mode Story, le boss de fin de jeu n'est autre que Pat Hibulaire.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : ACTIVISION
- TETRIS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (CARTE M.)
- Compatible : -

PRESENTATION 80%
Textes en français et nombreux modes de jeu.

GRAPHISMES 60%
Mis à part les personnages de Disney, c'est un simple Tetris.

ANIMATION 20%
Les pièces tombent bien, mais les persos ne sont pas animés.

MUSIQUE 80%
Etonnant ! Les thèmes sont excellents : guitares très rock !

BRUITAGES 12%
Poc, toc, pong ! Même Jean-Claude Vandame fait mieux.

DUREE DE VIE 50%
Contrairement à l'habitude, ce Tetris n'est pas très amusant.

JOUABILITE 90%
La prise en main est très bonne.

INTERET 65%
Pour 150 francs de moins, offrez-vous la version Game Boy Couleur !

AVIS NON !

Tetris, c'est comme une religion : j'y joue tous les matins, tous les midi et tous les soirs après m'être lavé les dents. Je me suis jeté sur ce Tetris Magique comme un malade, mais rapidement, la fièvre est tombée ! Le jeu est très moyen et l'on s'ennuie rapidement. Cette version est certainement la moins réussie de toutes ! Quand on ne sait plus quoi inventer autour d'un Tetris, on se paie une licence Disney et on crée un scénario à la noix. Moi, pour 200 balles de plus, j'me paie la Game Boy Couleur et le Tetris DX. Là au moins, je suis certain de m'amuser.

NIIICO

Avec les nouvelles pièces disponibles dans cette version, on peut faire des Pentris, c'est-à-dire faire disparaître 5 lignes d'un coup.

CONCOURS wip3out

1 PlayStation

10 jeux wip3out

10 manettes Dual Shock

50 tee-shirts wip3out

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

Extrait du règlement : Sony et Consoles + organisent un concours du 24/09/99 au 21/10/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'une PlayStation, de 10 jeux Wip3out sur PlayStation, 10 manettes Dual Shock PlayStation et 50 tee-shirts Wip3out. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 35 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41*, les 35 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS* et pour la PlayStation par tirage au sort entre les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41* ou le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Wip3out, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

PlayStation

et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Wip3out, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or (R) and (C) 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved.

CONSOLES +

PSYGNOSIS

ESPACE 2 games

NEW

GAME COMMANDER	99 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER.	
SIDEWINTER PRO	629 F	RETOUR DE FORCE	1090

NEW DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

NOUVEAUTES

6 JOURS, 7 NUITS	179 F
007 GOLDEN EYE	169 F
ABSOLUM 2022	189 F
ARMAGEDDON	169 F
BABE	199 F
BAD BOYS	169 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F
COMPLOTS	169 F
CONTACT	169 F
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	169 F
DUNE	189 F
FORTRESS	179 F
GODZILLA	189 F
JUMANJI	169 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F
L'ARME FATALE 4	169 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F
LA RIVIERE SAUVAGE	179 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F
LE DINER DE CONS	169 F
LE ROI LION 2	179 F
LES AILES DE L'ENFER	169 F
LES VISITEURS 2	169 F
LEON	189 F
MENTEUR, MENTEUR	179 F
PIEGE A HONG KONG	169 F
POUR LE PIRE ET LE MEILLEUR	189 F
PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
SEXCRIMES	189 F
SOUVIENS TOI L'ETE DERNIER	189 F
STAR SHIP TROOPERS	179 F
TERMINATOR 2	169 F
TITANIC	249 F
TWISTER	189 F
U.S. MARSHALS	169 F
VOLT FACE	169 F
WATERWORLD	189 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	OBELIX (CO)	229 F
ASTEROID (CO)	249 F	PAC-MAN	
BATTLE SHIP (CO)	199 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	TEL
BRAIN DRAIN	99 F	PITFALL (CO)	199 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POCKET BOMBERMAN (CO)	169 F
BUST A MOVE 3	149 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BUST A MOVE 4 (CO)	199 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	TEL	POOL BILLIARD (CO)	249 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	POP UP	99 F
CONKER POCKET TALES (CO)	229 F	POWER QUEST (CO)	249 F
COOL HAND (CO)	199 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	RAZMOKETS (CO)	199 F
F1 WORLD GP (CO)	229 F	ROGER RABBIT	169 F
FOURMIZ (CO)	229 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
GAME & WATCH GALLERY (CO)	169 F	SPY HUNTER	
GODZILLA	149 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	149 F	SPY VS SPY (CO)	199 F
KILLER INSTINCT	129 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
KLUSTAR	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169 F	TAMAGOSHI	99 F
LOGICAL	199 F	TARZAN	99 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TETRIS DE LUKE (CO)	169 F
MAYA (CO)	199 F	TITI ET GROS MIINET (CO)	199 F
MEN IN BLACK (CO)	199 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
MILLIPEDE (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	169 F
MISS PAC-MAN + SUPER PAC-MAC (NB/CO)	TEL	TUROK 2 (CO)	199 F
MISSIL COMBAT (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	TEL
MONOPOLY	149 F	V-RALLY (CO)	249 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	WWF ATTITUDE	229 F
NBA JAM (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
		ZELDA (CO)	249 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE +SACOCHE (CO)	149 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	99 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO)	99F
BATTERY PACK (GB POCKET)	99 F
CARTE MEMOIRE	199 F
ECRAN GB	35 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	49 F

PC

AGE OF EMPIRE GOLD	329 F	LEGO RACERS	299 F
BALDUR'S GATE DE LUXE	399 F	LES FOUS DU VOLANT	199 F
CASTROL HONDA		LNF MANAGER 2000	369 F
SUPER BIKE 2000	329 F	MIGHT & MAGIC VII	369 F
COMMAND AND CONQUER : TIBERIAN SUN	399 F	NHL 2000	369 F
COMMANDOS + GUIDE	199 F	PAVILLON NOIR	349 F
DARKSTONE	349 F	RED GUARD	349 F
DRAKAN	349 F	RE-VOLT	299 F
DRIVER	349 F	ROLLER COASTER TYCOON	269 F
DUNGEON KEEPER 2	349 F	SHADOW MAN	349 F
GOLD TOMB RAIDER 2	149 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GTA 2	329 F	TRICKSTYLE	299 F
KINGPIN	299 F	UNREAL	149 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	349 F		

NEW MANGAS FILMS

COFFRET

ALBATOR (7 vol.)	449 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ (6 vol.)	289 F
DBZ Série TV (8 vol.)	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
SAINT-SEYA : Poseidon (4 vol.)	199 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN-KU KAY (9 vol.)	490 F
STREET FIGHTER 2V (9 vol.)	499 F
TOM SAWYER (6 vol.)	349 F
X-OR série TV (7 vol.)	390 F

PACK SPECIAL

TOM SAWYER (vol. 7 à 12) 349 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 6)	129 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT (vol. 1 à 8)	99 F
KEN 2 vol.1	TEL
KEN 2 vol.2	TEL
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 110)	99 F
NADIA (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
OLIVE ET TOM (vol. 1 à 4)	99 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit — 3 DO

ALONE IN THE DARK 2	69 F	SHOCK WAVE 1	69 F
ALONE IN THE DARK	69 F	SNOW JOB	69 F
BATTLE SPORT	69 F	SPACE HULK	69 F
CORPSE KILLER	69 F	SPACE PIRATE	69 F
DOOM	69 F	STAR BLADE	69 F
FIFA SOCCER	69 F	STATION INVASION	69 F
FLYING NIGHTMARE	69 F	STELLA 7	69 F
HELL	69 F	STRIKER	69 F
IMMERCENARY	69 F	SYNDICATE	69 F
INCREDIBLE MACHINE	69 F	TOTAL ECLIPSE	69 F
IRON ANGEL	69 F	VIRTUOSO	69 F
KING DOM: THE FAR REACHES	69 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69 F
PEEBLE BEACH GOLF	69 F	WING COMMANDER 3	69 F
PSA TOUR GOLF 96	69 F	ZNADNOST	69 F
PSYCHIC DETECTIVE	69 F		
RETURN OF FIRE	69 F		
RISE OF THE ROBOT	69 F		
SAMPLER 2 + 10 DEMOS	69 F		
+ TEST MEMOIRE 15 MN	69 F		

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99 F
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99 F
FLIGHT STICK (SIMULATION)	99 F

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	1990 F
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU		449 F		
JAGUAR	Syndicate	49 F	Theme park	49 F
MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE			

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

JEUX USA							
FINAL FANTASY VII	149 F	DREAMS	349 F	***METAL GEAR***		RAT ATTACK	369 F
JEUX JAP		DRIVER	359 F	***MISSION SPECIAL***	***169 F***	***RE-VOLT***	***349 F***
ACE COMBAT 3	499 F	***DUNE 2000***	***369 F***	***MISSION IMPOSSIBLE***	***369 F***	RESIDENT EVIL 2	249 F
DINO CRISIS	499 F	EGYPTE	349 F	MONKEY HERO	299 F	RIDGE RACER IV	349 F
FRONT MISSION 3	499 F	FIFA 99	369 F	MONOPOLY		RIDGE RACER IV COLLECTOR	299 F
LEGEND OF MANA	499 F	***FIGHTING FORCE 2***	***349 F***	+ MONOPOLY DE VOYAGE	299 F	RISK + SOURIS	499 F
MACROSS V.FX 2	499 F	***FINAL FANTASY VIII***	***399 F***	***MULAN STORY***	***349 F***	RIVEN	299 F
RIVAL SCHOOL 2	449 F	***FINAL FANTASY VIII COLLECTOR***	***499 F***	***NASCAR 2000***	***369 F***	RUNNING WILD	299 F
WILD ARMS 2	***499 F***	***FORMULA ONE 99***	***349 F***	NBA LIVE 99	369 F	***SHADOWMAN***	***349 F***
JEUX EUROPEENS		GEX CONTRE DR. REZ	299 F	NBA PRO 99	369 F	***SHANGHAI***	***299 F***
ALIEN RESSURECTION	TEL	***G-POLICE 2***	***299 F***	NEED FOR SPEED IV	369 F	SILENT HILL	369 F
ALUNDRA	349 F	***GTA 2***	***329 F***	NFL EXTREME	369 F	***SILICON VALLEY***	***349 F***
ANNA KOURNIKOVR'S		GUNGAGE	329 F	***NHL 2000***	***369 F***	***SLED STORM***	***369 F***
SMASH COURT	299 F	GUY ROUX MANAGER 99		***ODDWORLD L'EXODE D'ABE***	***299 F***	***SOUTH PARK***	***349 F***
APE ESCAPE	349 F	+ MEMO	379 F	OMEGA BOOST	299 F	***SPACE INVADERS***	***249 F***
ASTERIX	359 F	***HOT WHEELS TURBORACING***	***369 F***	***POINT BLANK 2***	***349 F***	***SPEC OPS***	***329 F***
ATLANTIS	299 F	***J.MADDEN 2000***	***369 F***	***POINT BLANK 2 + GUN***	***549 F***	***SPEED FREAKS***	***349 F***
BATMAN ET ROBIN + K7	249 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	POOL PALACE	349 F	SPYRO	299 F
BLOODY ROAR 2	349 F	LE 5EME ELEMENT	349 F	PREMIER MANAGER 98	299 F	***STAR WARS EPISODE 1***	***369 F***
BOMBERMAN FANTASY RACING	299 F	***LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER***	***369 F***	***QUAKE 2***	***349 F***	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F
BUGS BUNNY	349 F	***LEGEND OF KARTIA***	***349 F***	***RAILROAD TYCOON 2***	***349 F***	STREET FIGHTER COLLECTION	249 F
BUST A MOVE 4	269 F	***LEGEND OF FORESTIA***	***369 F***				
CAESAR 2	299 F	***LEGO RACERS***	***329 F***				
CAPCOM GENERATION	***299 F***	***LE MANS***	***349 F***				
CASTROL HONDA SUPER BIKE	***369 F***	***LE MONDE DES BLEUS***	***349 F***				
CHOCOBO	***349 F***	***LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR***	***499 F***				
CROC 2	***369 F***	LES RAZMOKETS	349 F				
DARK STALKERS 3	***299 F***	MARVEL					
DBZ FINAL BOUT + PAD +MEMO	***299 F***	VS STREET FIGHTER	349 F				
		METAL GEAR SOLID	369 F				

PLAYSTATION			
+ DUAL SHOCK		***SIEGE BACQUET***	***790 F***
+100 F de bon d'achat	***790 F***	***COMPRESSEUR***	
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))		***CARTE MEMOIRE***	***99 F***
VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	***269 F***	***ACTION REPLAY***	
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	***199 F***	***PROFESSIONNEL VF + K7***	***349 F***
VOLANT act labs + C.PSX	***599 F***	***2 MANETTES SANS FILS***	***199 F***
PISTOLET	***199 F***	***2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS***	***349 F***
		ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	***199 F***
		CABLE DE LIAISON	***99 F***

GAME BOOSTER	***399 F***	***PROMO PSX***		C.C. ALERTE ROUGE	169 F	G.POLICE	149 F
MANETTE TURBO	***49 F***	***JEUX NEUFS JAPONAIS***		COLIN MCRAE RALLY	169 F	GRAN TURISMO	149 F
MANETTE DUAL SHOCK	***199 F***			COOLBOARDERS 2	149 F	GTA	169 F
MEUBLE DE RANGEMENT	***79 F***	DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	CRASH BANDICOOT 2	149 F	GTA LONDON	169 F
CARTE MEMOIRE	***49 F***			CROC	169 F	***GUARDIAN CRUSADE***	***129 F***
C. MEMOIRE 120 BLOCS	***169 F***	***EUX NEUFS EUROPEENS***		DIABLO	169 F	HERCULE	149 F
PACK DE VIBRATION	***99 F***			***DEAD OR ALIVE***	***199 F***	HEART OF DARKNESS	169 F
PRISE PERITEL RGB	***49 F***	ALIEN TRILOGY		DIE HARD TRILOGY	169 F	ISS PRO	169 F
RALLONGE MANETTE	***69 F***	+CARTE MEMOIRE	199 F	DOOM	169 F	J. MCGRATH S.CROSS+pad	249 F
		APOCALYPSE	***149 F***	FIFA SOCCER 98	169 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F
		ASTEROIDS	***129 F***	FINAL FANTASY 7	149 F	LEGACY OF KAIN	149 F
		AZUR DREAMS	***199 F***	FORMULA ONE 97	149 F	MAGIC CARPET	149 F
		BATTLE SPORT	99 F	FORMULA ONE 98	149 F	MAGIC THE GATHERING	99 F
		BUST A MOVE 2	149 F	FORSAKEN	149 F	MDK	99 F

MEDIEVIL	***149 F***						
MICKEY	149 F	***STREET FIGHTER***					
MICROMACHINES V3	169 F	***EX PLUS ALFHA***	***169 F***				
MONACO GP 2	199 F	SOUL BLADE	149 F				
MOTO RACER	169 F	***TAIL CONCERTO***	***149 F***				
NBA JAM EXTREME	99 F	TENCHU	149 F				
NFL QUARTERBACK 97	99 F	***TEKKEN 3***	***149 F***				
POCKET FIGHTER	***199 F***	TIME CRISIS	149 F				
ODD WORLD	169 F	TOCA TOURING CAR	169 F				
RASCAL	149 F	TOMB RAIDER 2	169 F				
RAYMAN	149 F	TUNEL B1	99 F				
RESIDENT EVIL + PAD	99 F	VANDAL HEART	99 F				
REVOLUTION X	199 F	***WWF WARZONE***	***169 F***				
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F						

DREAMCAST

SORTIE EUROPEENNE LE 14 OCTOBRE
FAITES VOS PRECOMMANDES PAR TELEPHONE
(Un cadeau vous sera offert)

CONSOLE + MANETTE 1690 F

VOLANT MC 2	***549 F***	***BLUE STINGER***	***379 F***	***MONACO GP 2***	***379 F***	***SONIC ADVENTURE***	***379 F***
MANETTE	***199 F***	***INCOMING***	***379 F***	***POWER STONE***	***379 F***	***STAR GLADIATOR 2***	***379 F***
VMS	***199 F***	***HOUSE OF***		***RED DOG***	***379 F***	***TOY COMMANDER***	***379 F***
VIBREUR	***199 F***	***THE DEAD 2 + GUN***	***569 F***	***SPEED DEVIL***	***379 F***	***TRICKSTYLE***	***379 F***
JOYSTICK ARCADE	***399 F***	***MILLENIUM SOLDIER***		***SEGA RALLY 2***	***379 F***	***VIRTUA FIGHTER 3***	***379 F***
CLAVIER	***249 F***	***EXPANDABLE***	***379 F***	***SHADOWMAN***	***379 F***	***WWF ATTITUDE***	***379 F***
VOLANT	***499 F***						

SATURN

JEUX JAP							
DONGEON DRAGON COLLECTION	399 F	***STREET FIGHTER ZERO 3***	***449 F***	***AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F***			
DONGEON DRAGON COLLECTION + RAM	469 F	***YTOSHIDEN URA***	***79 F***	ALIEN TRILOGY	BATTLE STATION	GEN WAR	JACK IS BACK
DARIUS GAIDEN	79 F	***STREET FIGHTER ZERO 3 +RAM***	***499 F***	AMOK	BLACK DOWN	GRID RUN	LA HORDE
FATAL FURY 3	99 F			ANDRETTI RACING	BLACK FIRE	HEXEN	MAGIC CARPET
GALAXY FIGHT	79 F				DEFCON 5	HI OCTANE	NBA JAM EXTREM
GRAN CHASER	79 F				DOOM	IMPACT RACING	NBA JAM TE
SAMOURAI 3	99 F				FIFA 96	IRON MAN	NBA LIVE 97
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299 F				FIFA 98	J.MADDEN 98	NBA LIVE 98
SHINING FORCE 3 SCENARIO 3	399 F						

NHL POWERPLAY		TRASH IT	
---	---	---	---
PGA TOUR GOLF 97		***WORLD LEAGUE SOCCER 98***	
SHOCK WAVE		***WORLD WIDE SOCCER 97***	
SLAM AND JAM		WRESTLEMANIA	
SOVIET STRIKE			
SPACE HULK 2			
TEMPEST 2000			

JEUX EUROPEENS			
BURNING RANGERS	***199 F***		
RIVEN	***199 F***		
SHINNING FORCE 3	***249 F***		

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	***790F***	***VOLANT + PEDALIER***	***399 F***	***MEMORY CARD 4X***	***129 F***
NINTENDO 64	***649 F***	***RALLONGE MANETTE***	***69 F***	***SHOCK WAVE***	***299 F***
ACTION REPLAY PRO.	***399 F***	***MANETTE***	***199 F***	***GAME BOOSTER***	***399 F***
FORCE PACK VIBREUR	***99 F***	***MEMORY CARD***	***69 F***	***EXTENSION DE MEMOIRE***	***199 F***

NINTENDO 64

JEUX EUROPEENS		***DUKE NUKEM: ZERO HOUR***	***399 F***	***HYBRID HEAVEN***	***399 F***	***NBA PRO 99***	***399 F***	SUPER MONACO GP 2	399 F
1080° SNOWBOARDING	369 F	EXTREME G	149 F	***HOT WHEELS***		NFL QBC 99	199 F	***TELEFOOT SOCCER 2000***	***399 F***
AIR BOARDER 64	199 F	EXTREME G2	299 F	***TURBO RACING***	***429 F***	***NFL QBC 2000***	***429 F***	TETRISPHERE	199 F
BANJO KAZOOIE	***369 F***	F1 POLE POSITION	199 F	***LEGO RACER***	***379 F***	QUAKE	149 F	***TONIC TROUBLE***	***399 F***
BASS HUNTER	***399 F***	F1 WORLD GP	249 F	LODE RUNNER	369 F	QUAKE 2	399 F	TUROK	149 F
BOMBERMAN	299 F	F1 WORLD GP 2	369 F	LYLAT WARS	299 F	RAMPAGE	149 F	TUROK 2	299 F
BUST A MOVE 2	299 F	FIFA 99	429 F	***MAGICAL TETRIS***	***399 F***	RAMPAGE 2	399 F	***V-RALLY 99***	***199 F***
BUST A MOVE 3	399 F	FIFA COUPE DU MONDE	399 F	***MARIO GOLF***	***429 F***	***RAYMAN 2***	***399 F***	WAVE RACE	249 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	FORSAKEN	199 F	MARIO PARTY	369 F	***RE-VOLT***	***399 F***	WICKER SURFING	399 F
CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	399 F	***F-ZERO X***	***369 F***	MICROMACHINES TURBO	399 F	***SHADOWGATE***	***399 F***	***WORLD DRIVER CHAMP***	***379 F***
CENTER COURT TENNIS	199 F	GOEMON 2	429 F	MILO'S BOWLING	399 F	***SHADOWMAN***	***399 F***	***WWF ATTITUDE***	***429 F***
COMMAND AND CONQUER	***429 F***	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	***NAGANO***	***199 F***	STAR WARS EPISODE 1	429 F	WWF WARZONE	399 F
DIDDY KONG RACING	299 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NASCAR 99	399 F	SUPER MARIO 64	249 F	YANNICK NOAH	399 F
		HEXEN	149 F	NBA JAM 2000	399 F	SUPERMARIO KART 64	249 F	YOSHIE'S STORY	299 F

ZELDA	399 F

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire
75011 PARIS
(M° Voltaire)
TEL: 01.48.05.42.88
TEL: 01.48.05.50.67
Lundi: 13h-19h
Mardi au Samedi: 10h19h

36, rue Rivoli
75004 PARIS
(M° Hotel de ville ou St Paul)
TEL: 01.40.27.88.44
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 2, rue de Faidherbe
TEL: 03.20.55.67.43
Lundi au Samadi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune
TEL: 03.20.57.84.82
Lundi: 13h-19h
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI
39, rue St Jacques
TEL: 03.27.97.07.71
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91
Lundi au Vendredi: 9h-19h Samedi: 9h-18h30

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom :..... Prénom :.....

N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....

Adresse :.....

.....

Code Postal:..... Ville:..... Signature:

Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

☐ CB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

C+

SPEEDY

C'est un mois faste pour le petit rongeur que je suis ! La pêche à la ligne est parée de tous les honneurs avec deux titres : Reel Fishing et Fisherman's Bait sur Playstation. Mais, je vous rassure, il y en aura pour tout le monde, essentiellement sur N64 et PS. Ça va de la simulation de management de football, en passant par la course de Lego, l'aventure, les vieilles reprises ou encore les jeux de réflexion pour les azimutés du ciboulot. Lego Racers, Telefoot, Fisherman's Bait, nos consoles ne seraient-elles pas en train de se transformer en supermarchés virtuels ou en softs publicitaires interactifs ? En tous cas, chez Consoles+, nous ferons tout pour qu'elles ne se cantonnent pas à cette unique activité !

PLAYSTATION

FISHERMAN'S BAIT

70%

Il y a beaucoup de passionnés de pêche parmi les Français, et contrairement à ce que l'on pourrait croire, parmi les jeunes. Fisherman's Bait, c'est aussi un bonbon à la menthe surpuissant. Le jeu retransmet plutôt bien les sensations de ce passe-temps grâce au Dual Schock et utilise les deux joystick (comme Ape Escape). Les espèces de poissons sont variées mais une seule peut être pêchée, débile ! De plus la réalisation technique est vraiment médiocre et l'intérêt assez limité puisque le leurre ne peut être suivi que dans une petite fenêtre. De ce fait la possibilité de repérer les poissons tout en pêchant devient quasi nulle. Fisherman's Bait : it's a bit strong !

PLAYSTATION

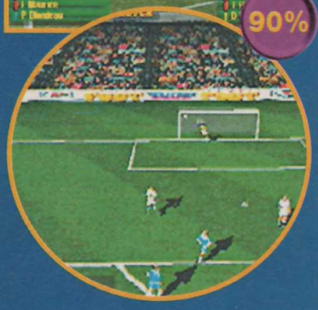
90%

REEL FISHING

Attention, Reel Fishing s'annonce comme "la" référence en matière de simulation de pêche. Sept lieux de pêche et huit espèces différentes sont représentés. Ainsi, dans la famille des salmonidés, on pourra taquiner la truite mais aussi le christivomer. Les lieux sont magnifiques, d'un réalisme époustouflant, et plusieurs techniques sont disponibles : au bouchon ou à la mouche artificielle, noyée ou en surface, etc. On peut stocker les poissons en aquarium... Même la technique de remontage du poisson est pointue, pas question de mouliner bêtement jusqu'à la berge. Car la pêche, Môssieur, c'est tout un art... Il n'y a qu'à voir Switch remonter les torrents en rollers.

PLAYSTATION

90%



TELEFOOT

Bien sûr, une souris comme moi préférera Téléfoot à Téléchat, mais le management d'une équipe de foot est vraiment un genre à part. Les trois points primordiaux pour qu'un jeu de ce genre soit bon sont une bonne présentation des menus, pas trop austère si possible, des chargements rapides, et une compatibilité avec la souris Playstation. Il semblerait que ce soit le cas : les menus sont conviviaux, rapides et faciles à utiliser, et toutes les options de gestion sont là, transfert, contrats, sponsors ! Attention ! ce n'est pas une simulation de foot, on ne joue pas une seule seconde... Ne vous trompez pas !

PLAYSTATION

MADDEN NFL 2000

86%

Un intro détonante sur fond de hip-hop nous plonge dans l'univers du foot américain. Comme dans toute suite de simulations sportives, les innovations se situent surtout dans la richesse de la configuration. Ici, cela concerne beaucoup d'éléments, comme les règles, ou encore l'influence de la météo sur le déroulement des matchs. Le soft bénéficie d'une réalisation technique correcte avec une bonne modélisation des joueurs, des mouvements réalistes et des stades plutôt réussis. Bref, ce nouveau Madden constituera un bon investissement pour qui n'a pas acheté un des épisodes précédents.

PLAYSTATION

LEGO RACERS

55%

Au départ, la firme danoise Lego proposait un jouet éducatif révolutionnaire permettant de développer les facultés créatives chez l'enfant. Mais, sur Playstation, on a bien du mal à comprendre quel est le but du jeu ! Ce n'est certainement pas avec une console qu'un enfant de quatre ans va développer ses talents manuels ni sa perception de l'espace. D'autre part, ce soft n'intéressera pas non plus les joueurs plus âgés, qui trouveront de bien meilleures sensations avec des titres eux aussi bien meilleurs (de vraies simulations de course, ou des jeux plus fun, comme Micromachines, par exemple). Moralité : licence + réalisation technique bâclée + zéro originalité = arnaque ! Ne vous laissez pas piéger !

Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU Consoles**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **JUSSIEU/PC/MAC**
  17 rue des Ecoles
  75005 PARIS
  Tél: 01 46 33 68 68
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

OROEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

- **ANTONY(92)**
  25 av. de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Continent
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)**
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 01 46 735 735 NOUVEAU !

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

- **AMIENS PC (80)**
  1, rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC

→ ouvert le dimanche

@ccès Internet

RCS PARIS B 385 215 983 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - "SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME MARQUE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Sega Rally 2
DREAMCAST

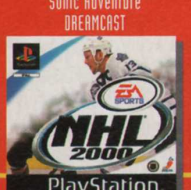
Sonic Adventure
DREAMCAST

Trickstyle
DREAMCAST

Rainbow 6
PLAYSTATION

Star Wars Episode 1
PLAYSTATION

FIFA 2000
PLAYSTATION



NHL 2000
PLAYSTATION

Sledstorm
PLAYSTATION

Mario golf
NINTENDO 64

Pokemon rouge
GAME BOY

CADEAUX

400 Lunettes offertes* pour l'achat du hit : SLEDSTORM sur Playstation.

*Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

PORTAL
SECOND AGE

LE STARTER ~~65F~~ 49F50

+ UN BOOSTER OFFERT !

L'EVENEMENT

Sortie officielle de la Dreamcast

Une vision nouvelle, dynamique et positive du jeu vidéo...

UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu' au 31/10/99

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92240 MALAKOFF

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone :
01 46 735 720

Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone :
01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

..LES SERVICES SCORE-GAMES..

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

...LES NOUVEAUTES...LES NOUV

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

..LES AVANTAGES SCORE-GAMES..

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

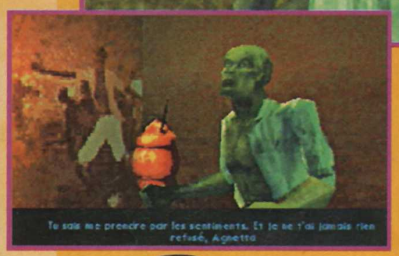
...LE CHOIX...LA GARANTIE..

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes...
La qualité d'un jeu, les prochaines sorties ...etc

...L' ACCUEIL...LE CONSEIL..

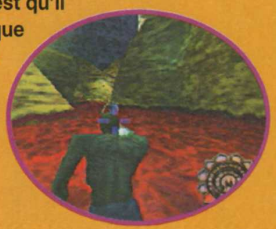
PLAYSTATION



70%

SHADOW MAN

Le scénario de Shadowman n'est pas le pire qu'on ait vu. Les forces du Mal réunissent les âmes les plus maléfiques, dont celle de Jack l'Eventreur par exemple, pour conduire l'armée des Ténèbres lorsque l'heure d'Armageddon aura sonné. Les graphismes sont tout à fait corrects, en revanche, l'animation est saccadée et le personnage étrangement (mal) animé. Le gros problème de ce jeu, c'est qu'il se veut d'aventure alors que ses énigmes n'ont rien de sorcier, et que, côté action, il est plutôt vide. Bref, on s'ennuie !



NINTENDO 64

NBA PRO 99

88%

C'est toujours la même histoire ! Quand on fait une suite à un jeu d'aventure, il est facile d'innover un minimum. Quand il s'agit de sport, c'est moins facile, à moins que les règles ne changent d'une année à l'autre, ce qui est assez rare ! NBA Pro 99 est donc plutôt proche du 98, on s'en doutait, les équipes ont été réactualisées et les fans de la série trouvera bien une ou deux nouvelles options. Les animations des joueurs bénéficient de Motion Capture et le système des passes a été développé. Une compétition de tirs à trois points est désormais accessible. Bref, ça dunke sec, incredible (© Georges Eddy) !

NINTENDO 64

88%

NHL PRO 99

Mélange de patin artistique et de rugby, le hockey est un sport de glisse plutôt palpitant. Ici, tout est conçu pour le fan, les vraies patinoires de la Ligue sont présentes, il y a une tonne de choses à configurer, la jouabilité est agréable, les tactiques de jeu nombreuses. On peut orienter la partie vers un genre arcade ou simulation pure... Bref, NHL Pro 99 semble être une nouvelle référence. Des graphismes un tantinet moyens tout de même sont à signaler, mais à part ça, tout va bien.

PLAYSTATION

SPACE INVADERS

60%

Le jeu ne date pas d'hier, certes, mais ce n'est pas une excuse pour nous servir une intro parmi les plus foireuses de la Playstation ! La qualité des images est proche du néant ! L'intérêt de jeu ne se situe pas sur ce point, on vous l'accorde (ici il suffit de tirer sur des rangées de vaisseaux alignés). La réalisation graphique a été rafraîchie, mais à part ça, rien de neuf, Space Invaders était peut-être révolutionnaire à l'époque, mais c'est fini ! Ceux qui tiennent vraiment à y jouer encore auront gardé leur vieille machine ou trouvé les émulateurs adaptés.

PLAYSTATION

KURUSHI FINAL

90%

Kurushi est un jeu original. Vous incarnez un personnage vu du dessus. Des groupes de blocs se déplacent dans votre direction. Le but est de rester sur la plate-forme, qui se réduira si des blocs tombent. Il faut donc capturer un maximum de blocs, en tenant compte des blocs interdits et des blocs bonus verts qui permettent de faire sauter toute une partie des blocs. Plus les blocs tombent, moins vous avez de place pour les supprimer, et vous finissez soit écrasé soit en chute libre. Un principe très sympa, sur fond de musiques travaillées et de graphismes agréables. Un jeu Yarozé qui servira d'exemple aux jeunes créateurs en mal de succès !

Bigben INTERACTIVE

JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE

NOUVEAU !

L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

Il vous permet :

-ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

Différentes possibilités :

*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NNEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

Bigben INTERACTIVE **BIGBEN INTERACTIVE S.A.** RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Pour mieux vous guider dans le choix de vos jeux, on vous propose, tous les mois, une liste de titres incontournables, classés par genre et par console. Ce mois-ci, pas de changement. En tout cas, on attend impatiemment les hits de Noël, ainsi que les prochaines bombes sur Dreamcast.

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID

● Konami
● 1 Joueur
Dual Shock
Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terrorristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

● GT Interactive
● 1 joueur
Pad analogique
Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 2

● Capcom
● 1 joueur
Carte-mémoire

Le jeu le plus gore et le plus angoissant de la Playstation ! Une aventure qui va vous donner des frissons et la chair de poule (belge). Une vraie boucherie !

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
K.O. KINGS

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans la peau des plus grands champions, mettez tous vos adversaires KO. Mohammed Ali, Sugar Ray, Mike Tison... ils sont tous là !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

● Sony
● 4 joueurs
Jogcon
Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

● Codemasters
● 2 joueurs
Dual Shock
Pad analogique

Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

● Psygnosis
● 1-4 joueurs
Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

DOOM-LIKE
DUKE NUKEM 3D

● GT Interactive
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Un épisode du célèbre Duke Nukem développé spécialement pour la Playstation avec des niveaux inédits. Humour et sang frais à tous les étages.

EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 2

● Eidos
● 1 joueur
Carte-mémoire

On ne présente plus le jeu qui a donné ses lettres de noblesse à l'exploration 3D. Ce deuxième volet a gardé sa pêche. Il suffit de plonger dedans pour ne plus en ressortir. Amusez-vous à découvrir des décors magnifiques, baignant dans une ambiance unique. Les mouvements de l'inaccessible Lara sont aussi variés que nombreux. Alors, si vous n'avez pas déjà succombé à son charme, allez-y les yeux fermés (ou, mieux, gardez-les ouverts pour apprécier les appas de la pin-up la plus célèbre du monde du jeu vidéo).

FOOT ARCADE
ISS 98

● Konami
● 2 Joueurs
Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
FORMULA ONE

● Psygnosis
● 2 joueurs
Dual Shock
Carte-mémoire

La formule 1 sur Playstation par excellence. Sur les musiques de Joe Satriani, participez aux plus grands championnats, sur les circuits les plus prestigieux.

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voicl le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire

L'aventure avec un grand "A". La magie de Final Fantasy VII vous transportera au royaume des rêves. Dans la peau de Cloud, Tifa, Aeris et Red XIII, vous devrez sauver le monde et déjouer les plans diaboliques de Sephiroth. Au passage, plein de petites quêtes allongeront considérablement la durée de vie du jeu. Elever des Chocobo, jouer au casino, faire du snowboard, conduire une moto, plonger avec un sous-marin... Final Fantasy VII propose une telle variété qu'on ne sait plus où donner de la tête. En un mot : indispensable !!!

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Une fois que vous aurez pris le volant de l'une des cent cinquante voitures, votre vie ne sera plus la même. Les ralentis vont vous retourner la tête !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre.
En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

BASKET
NBA PRO 99

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Les sports d'hiver sont loin maintenant. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse des dernières vacances.

COURSE ARCADE
TOP GEAR OVERDRIVE

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Les jeux de course ne sont pas vraiment top sur N64. Alors quand on en tient un correct, on en profite pour vous le signaler. La maniabilité est très arcade.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

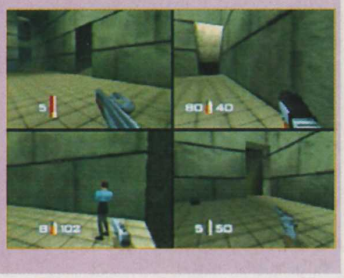
● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.



COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

● Infogrames
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

FORMULE 1
F1 WORLD GRAND PRIX

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Une simulation de Formule 1 qui demande beaucoup de maîtrise pour ne pas partir en tête à queue au premier virage. Des sensations de vitesse pures !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

TENNIS
ALL STAR TENNIS

● Ubi Soft
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● E.A. Sport
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa. Toutes les sensations de ce sport magnifique dans une cartouche.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

● Nintendo
● 1 joueur
Ram Pak
Rumble pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

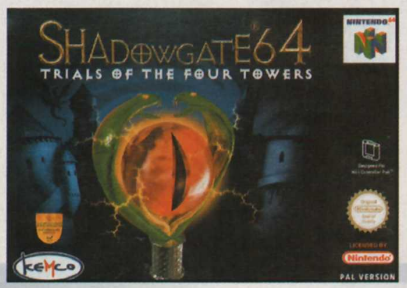
● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intéret redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD -ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SEL** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F/mn)**

Sans CB ni Chèque



Playstation

Castrol Honda Superbike Racing - Ape Escape
Shangaï True Valor - WWF Attitude - Shadow Man - Virus
Anna Kounikova's Smash Court Tennis - Syphon Filter
Silent Hill - Monkey Hero - Bloody Roar 2 - Wing Over
Re-Volt - V-Rally 2 - ***Croc 2*** - Diver's Dream - Evil Zone
Hard Edge - Guy Roux Manager 99 - Sports Car GT - Driver
Puma Street Soccer - Py Poy 2 - T'ai Fu, Wrath of the Tiger
Warzone 2100 - GTA London - Ridge Racer Type 4 - Astérix
NBA Pro 99 - Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire
NHL Face Off 99 - Dreams - Civilization 2 - Les Razmoket

Nintendo 64

All Star Baseball 2000 - Lode Runner 3D - Star Wars Racer
Shadow Man - ***Quake 2*** - Mystical Ninja 2 - Castlevania
Superman - Yannick Noah AllStar Tennis '99 - Virtual Pool 64
Penny Racers - Mario Party - Micro Machines 64 Turbo
The Legend of Zelda, Ocarina of Time - Buck Bumble
ShadowGate 64 - Star Wars Rogue Squadron - Glover
Center Court Tennis - Rakugakids - South Park - Fifa 99
NHL Breakaway 99 - Airboarder - Yoshi's Story - Wipeout 64
Knife Hedge - Turok 2, Seed of Evil - Topgear Overdrive
NBA Jam 99 - V-Rally 99 - ***Flying Dragon*** - Extreme G2

3617 SEL

Store En Ligne

* 72 h pour le hardware - ** la durée de la communication dépend de l'article H3L - RC 393307855

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

En un coup d'œil, toutes les sorties des jeux pour les mois à venir.

NOVEMBRE

PLAYSTATION
- Action Man
- Dino Crisis
- Dirt
- Fifa 2000
- Fighting Force 2
- Final Fantasy VIII
- Formula One 99
- Glover
- Grand Theft Auto 2
- Hell Knight
- Hot Wheels
- ISS Pro Evolution
- KO Kings
- Le Monde des Bleus
- Millenium Soldier Expendable
- Missile Command
- Nascar
- NBA
- NFL Quaterback Club 2000
- Qbert
- Quake 2
- Rainbow Six
- Rizing Zan
- Roadster 99
- Ronin Blade
- Shaolin
- Sheep
- Special O
- Spyro 2
- Supercross
- Suzuki Alstare Racing
- Tiny Tank
- Tomorrow Never Dies
- Tricky'n Snowboarder
- Um Jammer Lammy
- Urban Chaos
- WCW Mayhem
- Worms
- Wu Tang : Shaolin Style

NINTENDO 64
- Asteroids
- California Speed
- Dreamstory
- Gauntlet Legend
- Gex 3D
- Hot Wheels
- Jet Force Gemini
- KO Kings
- Nascar
- NBA
- Pokemon
- Rayman 2
- Ready to Rumble
- Resident Evil 2
- Roadster 99
- South Park Rally
- Supercross
- WCW Mayhem
- World Driver

DREAMCAST
- Buggy Heat
- Coolboarders
- Dreamstory
- Dynamite Cop
- House of the Dead 2
- Jimmy White's 2 Cueball
- M-SR
- Red Dog
- Slave Zero
- Soulcalibur
- Soul Fighter
- Street Fighter Alpha 3
- Tokyo Highway Challenge

DÉCEMBRE

PLAYSTATION
- Crash Team Racing
- Cyber Tiger
- Die Hard Trilogy 2
- Earthworm Jim 3D
- Gran Turismo 2
- Jimmy White's Cueball
- Le Mans
- Les Schtroumpfs
- Music 2000
- NBA
- NHL
- No Fear Downhill
- Premier Manager
- Prince Naseem Boxing
- Tarzan
- Thrasher Skate
- Tomb Raider 4
- Warpath
- Wild Water Racing
- Worms Pinball

NINTENDO 64
- Cyber Tiger
- Donkey Kong
- Earthworm Jim 3D
- Jest
- Perfect Dark
- Worms Armageddon
- Xena

DREAMCAST
- Deadly Pursuit
- NBA 2000
- Resident Evil Code Veronica
- Supreme Snowboarding

JANVIER

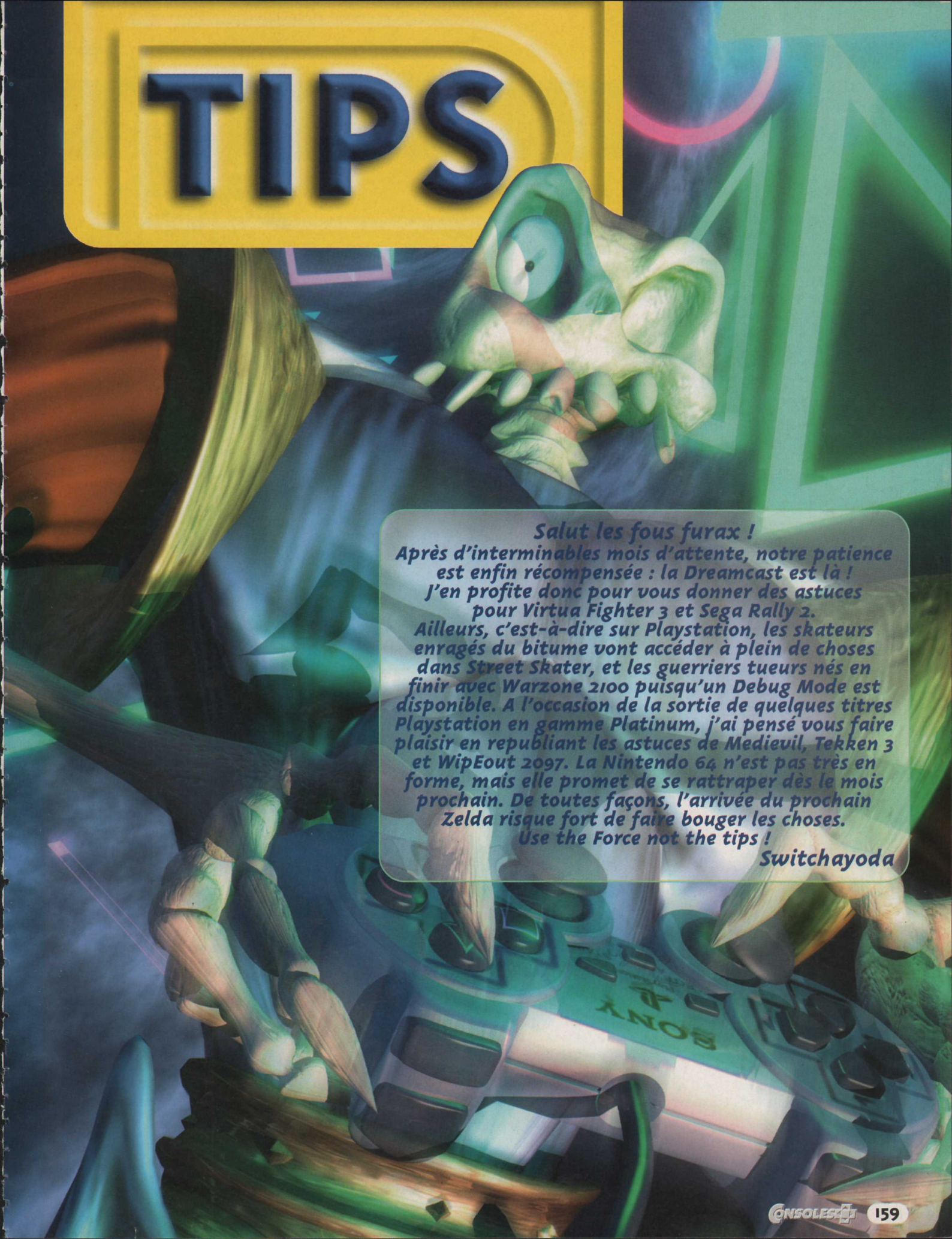
PLAYSTATION
- Alien Resurrection
- Brasil V-Soccer
- Canal+ Foot
- Centipede
- Colin McRae Rally 2
- Demolition Racer
- Eagle One
- Ergheiz
- Fear Factor
- Formula One Championship
- Galerians
- Jackie Chan
- Messiah
- Misadventure of Tron
- Moto Racer 3
- New World
- Plasma Swords
- Pong
- Power Boat 2
- Road Rash Unchained
- Shadow Madness
- Star Trek
- Telefoot Manager
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4

NINTENDO 64
- Armorines
- Battlezone
- Blues Brothers 2000
- Duck Dodgers
- Excitebike
- NBA 2000
- NHL 99
- Ridge Racer
- Starcraft
- Taz Express
- Telefoot Manager
- Turok : Rage of War

DREAMCAST
- Marvel Vs Capcom
- MDK2

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

TIPS

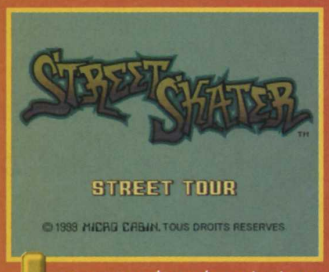


Salut les fous furax !
Après d'interminables mois d'attente, notre patience est enfin récompensée : la Dreamcast est là ! J'en profite donc pour vous donner des astuces pour Virtua Fighter 3 et Sega Rally 2. Ailleurs, c'est-à-dire sur Playstation, les skateurs enragés du bitume vont accéder à plein de choses dans Street Skater, et les guerriers tueurs nés en finir avec Warzone 2100 puisqu'un Debug Mode est disponible. A l'occasion de la sortie de quelques titres Playstation en gamme Platinum, j'ai pensé vous faire plaisir en republiant les astuces de Medievil, Tekken 3 et WipEout 2097. La Nintendo 64 n'est pas très en forme, mais elle promet de se rattraper dès le mois prochain. De toutes façons, l'arrivée du prochain Zelda risque fort de faire bouger les choses.
Use the Force not the tips !
Switchayoda

PLAYSTATION

STREET SKATER (PAL)

Le premier jeu de skate sur Playstation fut Street Skater. On avait déjà roulé sur la planche magique à fond la caisse lors des différents épisodes des X-Games, mais jamais un jeu n'avait été consacré entièrement à ce sport de rue. Même si l'ajout de quelques petites choses améliore la version officielle, on ne peut pas dire que le jeu soit très bon.



Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal, là où l'on choisit le mode "Free Skate" ou "Street Tour". Si c'est réussi, une voix se fait entendre. Ces codes ne fonctionnent que sur les versions européennes et américaines du jeu.

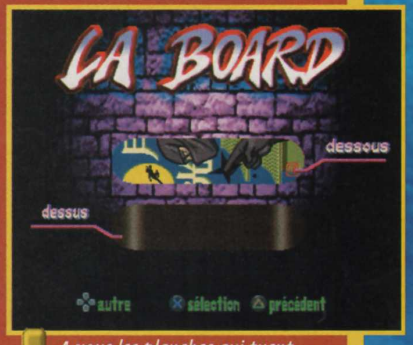
POUR JOUER AVEC BONOBO LE SINGE
Droite, Rond, Gauche, Gauche, Rond, Rond, Carré, Carré.

Bonobo est en fait un autre joueur, mais avec des textures différentes. Ça sent un peu l'arnaque...

POUR AVOIR MICK
Gauche, Droite, Rond, Carré, R2, L1, L2, R1.

Nick le flambeur est disponible, vous allez vous la donner !

POUR AVOIR TOUTES LES PLANCHES
Droite, Droite, R1, R2, Gauche, Gauche, L1, L2.



A vous les planches qui tuent grave de grave !

POUR AVOIR SARAH
Gauche, Gauche, Carré, Droite, Droite, Rond, R1, R1.

Les jeux de glisse sont parmi les moins sexistes et proposent toujours leur lot de rideuses.

OUVRIR TOUTES LES COURSES, EN MIROIR ET AVEC LA SÉLECTION NOCTURNE ACTIVÉE
Droite, Rond, Carré, Gauche, Carré, Rond, R1, L1.

Si c'est réussi, une voix vous le confirmera, et vous pourrez choisir votre stage et tous les petits bonus.

Et voilà le résultat, planche secrète plus perso secret plus course miroir = merci Switchos !

PLAYSTATION SPÉCIAL ACTION REPLAY

DRIVER (PAL)

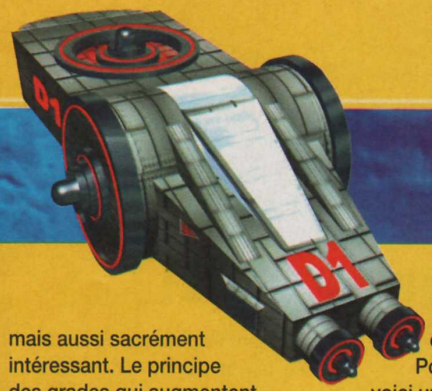
Les codes qui suivent sont compatibles X-Plorer et Caetla. N'utilisez pas des codes pour un jeu japonais sur un jeu Pal ou US et inversement. Il est aussi bon de savoir qu'à entrer trop de codes en même temps on peut faire tout boguer. Certains effets des codes peuvent être sauvegardés, servez-vous en pour faire fonctionner les codes par ordre de priorité.

TOUTES LES MANŒUVRES DU PARKING RÉUSSIES
801E 35B8 0F0F
801E 35BA 0F0F
801E 35BC 0F0F
801E 35BE 0F0F
801E 35C0 0F0F

PAS DE DOMMAGES POUR LA VOITURE PENDANT LE TEST
801E 35D0 0000

INVINCIBILITÉ PENDANT LES MISSIONS
8009AC5C 0000

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT



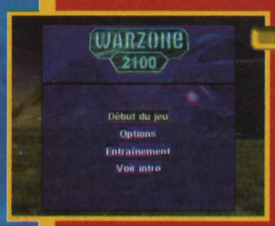
PLAYSTATION

WARZONE 2100 (PAL)

Warzone est un jeu de stratégie en temps réel, comme Command and Conquer. Inspiré du même principe, mais avec une réalisation technique plus poussée, Warzone 2100 constitue la nouvelle référence. Le jeu est terriblement long et dur, mais aussi sacrément intéressant. Le principe des grades qui augmentent avec l'expérience de vos véhicules est très bon ! Pour tous ceux qui galèrent, voici un Debug Mode aux nombreux avantages.

POUR AVOIR UN DEBUG MODE
Avant d'allumer la console maintenez les boutons Start des deux manettes jusqu'à l'apparition du menu principal. A ce moment, tapez sur la deuxième manette : L1, R1, R2, L1, maintenez Select puis Start. Lorsque vous appuierez sur "Début de jeu" vous pourrez choisir de commencer directement à partir de la deuxième ou troisième campagne.

En cours de partie, pour obtenir les différents avantages, vous devrez effectuer certaines manipulations. Note : les écrans qui suivent, non légendés, font office de preuve.



Maintenez les boutons Start des deux paddles jusqu'à l'apparition de cet écran. Ensuite, faites le code.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent avec la seconde manette, pendant le jeu, sans la Pause.

TOUTES LES CONSTRUCTIONS DISPONIBLES
Appuyez sur R1.

TOUTES LES UNITÉS DE COMBAT DISPONIBLES
Appuyez sur R2.

POUR AVOIR TOUS LES OBJETS
Appuyez sur Croix.

POUR ETRE INVINCIBLE
Appuyez sur Triangle.

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE ÉLECTRIQUE À L'INFINI
Appuyez sur Rond.

POUR TERMINER TOUTES LES RECHERCHES EN COURS
Appuyez sur Bas.

POUR AVOIR DES UNITÉS TRES FORTES
Appuyez sur Haut.

POUR AVOIR DES UNITÉS FAIBLES
Appuyez sur Droite.

POUR AFFICHER LE MENU DE DEBUGGING
Appuyez sur Gauche.

POUR PASSER À LA MISSION SUIVANTE
Appuyez sur Select.

TOUS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3 (PAL)

VF3 est sûrement le jeu de baston le plus réaliste du moment. Le résultat graphique sur la Dreamcast est vraiment splendide. En attendant le génialissime Soulcalibur on va pouvoir s'éclater la tête avec Dural dans le mode Training. Démonstration.

POUR JOUER AVEC DURAL EN MODE TRAINING

Sur l'écran de Sélection des personnages, maintenez Start et appuyez sur :
Y + A pour jouer avec Silver Dural
ou X + A pour jouer avec Gold Dural.

C'est en mode Training et sur l'écran de sélection des personnages que s'effectue la manipulation.

Bien sûr, vous pouvez jouer avec Dural contre Dural.

DREAMCAST

SEGA RALLY 2

Vivement que l'on puisse s'affronter en réseau sur Internet ! Pauvre Panda, je sens que je vais lui faire brouter le gazon... SR2 est proche de la perfection tant il a été retravaillé à l'occasion de sa sortie officielle. Une bonne initiative que l'on aimerait voir plus souvent !

Toutes les astuces qui suivent s'effectuent sur l'écran-titre (Press Start) et avec le pad analogique.
Un son retentit quand c'est réussi.

POUR AVOIR TOUTES LES VOITURES

Haut, Bas, Haut, B, A, Gauche, B, B.

Si c'est réussi des voitures comme celles-ci pourront être sélectionnées.

Et voilà le résultat, avec tous ces codes on peut vraiment tout faire dans le jeu !

POUR FINIR EN PREMIERE POSITION TOUTES LES ANNÉES DU CHAMPIONNAT

Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A, B, Droite, Bas.

Si c'est réussi, vous aurez toutes les médailles du championnat.

On pourra aussi avoir accès à des modèles de voitures cachés.

Le stage secret Riviera sera lui aussi disponible.

Cerise sur le gâteau, on pourra aussi choisir les différents tracés des courses.

CONCOURS

CONSOLES+

mediasoft multimedia

En automne, les consoles tombent comme des feuilles !!!

10 PlayStation à ramasser chaque mois !!!

A GAGNER
DU 24/09 AU 16/12/99

PAS DE JALOUX, CHOISISSEZ VOUS-MEME LE JEU PLAYSTATION QUE VOUS VOULEZ RECEVOIR
(C'EST PAS BEAU ÇA ?)

30 PlayStation

30 abonnements de 1 an à Consoles +

60 jeux PlayStation

Photo non contractuelle

90 Graphic Kit collectors pour PlayStation

Joue et gagne
3615 TCPLUS*
ou
08.36.68.11.41*

120 figurines Star Wars

150 Memo Kit

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

** 1ère session du 24/09 au 21/10/99, 2e session du 22/10 au 23/11/99, 3e session du 24/11 au 16/12/99

Extrait du règlement : Mediasoft Multimedia et Consoles + organisent un concours du 24/09/99 au 16/12/99 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté chaque mois** de 10 PlayStation, 10 abonnements de un an Consoles +, 20 jeux PlayStation, 30 Graphic Kit, 40 figurines Star Wars et 50 Memo Kit. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions par téléphone au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants de chaque session seront déterminés d'après les 80 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 80 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, 150 rue Galliéni, 92514 Boulogne Cedex.

mediasoft multimedia

Distributeur des Graphic Kit (exclusivité pour la France), de jeux vidéo, consoles, accessoires et figurines.
Tél. : 01.39.91.50.01 - Fax : 01.39.91.69.26 E-mail : mediasoft@wanadoo.fr

et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

SPÉCIAL PLATINUM

PLAYSTATION

MEDIEVIL

POUR AVOIR UN MENU DE TRICHE
Pendant la Pause, maintenez L2, et pressez Bas, Haut, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Bas, Haut, Carré, Triangle .

CODES ACTION REPLAY (PAL)

FLACONS DE VIE INFINIS
800F8518 0834
CALICE DISPO
800EED1C 0064
BOUCLIER D'OR INFINI
800F8634 00FF
MASSUE INFINIE
800F85A0 0FF0
GRANDE ÉPÉE INFINIE
800F8598 0FF0
ECLAIR INFINI
800F85C8 0FF0
CHARGE MARTEAU TOUJOURS DISPO
800F8B72 0001
COUTEAU INFINI
800F85A8 00C8
PILON DE POULET INFINI
800F85B0 00C8
ARBALETE INFINIE
800F85B4 00C8
ARC INFINI
800F85B8 00C8
ARC DE FEU INFINI
800F85BC 00C8
ARC MAGIQUE INFINI
800F85C0 00C8

CHOIX DE L'ARME
800F8520 000X
Remplacez X par 1, 2, 3, 4... 10 ou A, B, C selon l'arme désirée.
0 : Petite épée
1 : Grande épée
2 : Epée magique
3 : Couteau
4 : Hache
5 : Massue
6 : Arbalète
7 : Pilon de poulet
8 : Bras
9 : Foudre
A : Arc
B : Lance
C : Marteau
D : Arc de feu
E : Arc de glace
F : Magie régénératrice
10 : Armure de Dragon

CHOIX DU BOUCLIER
800F8524 000X
Remplacez X par 1, 2 ou 3, selon le bouclier désiré
1 : Bouclier de cuivre
2 : Bouclier d'argent
3 : Bouclier d'or

Note : les deux codes qui suivent font bugger le jeu. Désactivez l'Action Replay avant la page-titre et réenclenchez-la dans le niveau.

ENERGIE INFINIE
800F8514 012C
ARGENT INFINI
800F862C 0FFF

PLAYSTATION

WIPE OUT 2097

POUR AVOIR DES ÉQUIPES ANIMALES
Avant d'allumer la console, maintenez L1 + R2 + Start + Select. Lorsque vous commencerez la course, les vaisseaux auront des formes d'animaux.

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal qui permet d'accéder aux différents modes de jeu. Pour tous les codes, il faudra maintenir L1 + R1 + Select.

POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS
Carré, Rond, Triangle, Rond, Carré.

POUR AVOIR L'ÉQUIPE PIRANHA
Quatre fois Croix, Rond, Triangle, Carré.

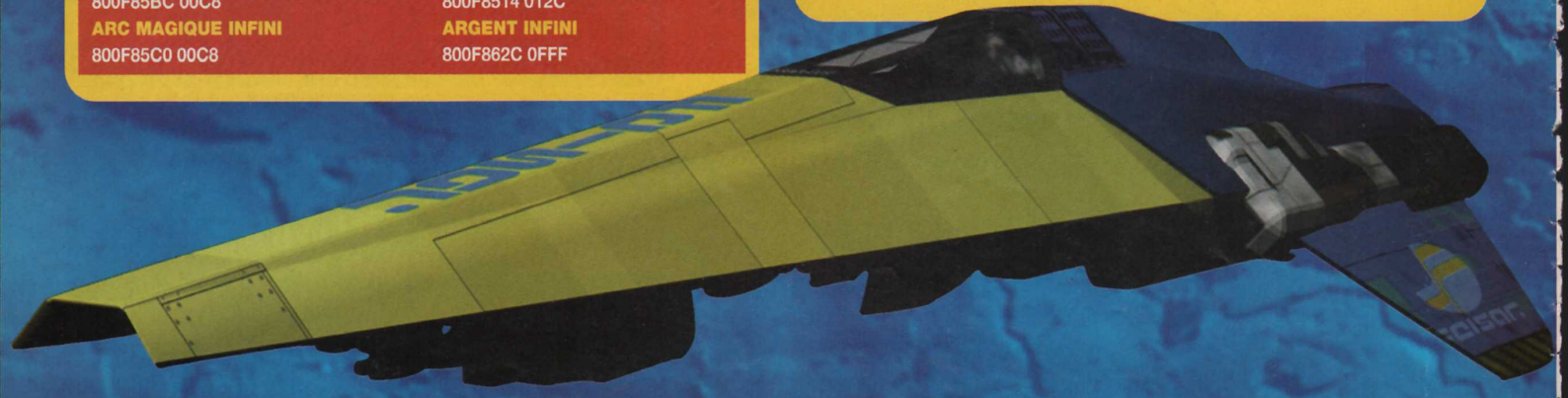
Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause et toujours en maintenant L1 + R1 + Select.

POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE
Triangle, Croix, Carré, Rond , Triangle, Croix, Carré, Rond.

TEMPS INFINI
Triangle, Carré, Rond, Croix, Triangle, Carré, Rond, Croix.

ARMES INFINIES
Croix, Croix, Carré, Carré, Rond, Rond, Triangle.

POUR AVOIR UN TIR DE MITRAILLEUSE
Carré, Rond, Croix, Carré, Rond, Croix, Triangle.



PLAYSTATION

TEKKEN 3

POUR ENREGISTRER SES PARTIES DE TRAINING
Allez dans le mode Practice puis choisissez Freestyle. Ensuite, dans les options, pressez : L1 + L2 + R1 + R2 + B, puis Bas + Select pour enregistrer ou voir un combat.

POUR AVOIR LES NOUVEAUX COSTUMES DE JIN, ANNA, GUN JACK ET XIAO
Jouez victorieusement vingt-cinq fois avec Anna, cinquante avec Jin et Xiao et dix fois avec Gun Jack. Appuyez ensuite sur Start à la sélection du perso. Pour avoir une fin différente avec Gun Jack, terminez le jeu avec son nouveau costume.

POUR INCARNER GON
Il faut terminer le jeu avec tous les persos initialement disponibles pour faire apparaître le Tekken Ball Mode. Ensuite, il faudra battre Gon, célèbre personnage des mangas de Tanaka, pour le voir apparaître dans l'écran de sélection des combattants. Autre moyen, commencez une partie de Time Attack ou de Survival Mode et, lorsque vous inscrivez votre nom à la fin, tapez : GON.

POUR INCARNER DOCTOR B
Il faut terminer le Tekken Force Mode quatre fois.

POUR INCARNER TIGER
Il faut posséder tous les persos secrets et avoir terminé le jeu avec ces derniers. Cela fait, appuyez sur Start lorsque le curseur est sur Eddy.

LES CODES ACTION REPLAY (PAL)

JOUEUR 1 ÉNERGIE INFINIE
800A95E6 0082
JOUEUR 2 ÉNERGIE INFINIE
800AAE72 0082
THEATRE MODE DISPONIBLE
30097EEF 0003
TOUTES LES CINÉMATIQUES DANS LE THEATRE MODE
80097EC0 FFFF
80097EC2 FFFF
80097EC4 FFFF
BALL MODE DISPONIBLE
30097EEE 0003
TOUS LES PERSONNAGES
80097EB8 FFFF
80097EBA FFFF
80097EBC FFFF
TIGER DISPONIBLE
80097EBC 0382
LES ENNEMIS DU FORCE MODE PRIVÉS DE HP
800AAE72 0000

Ce numéro est indépendant du service minitel du magazine CONSOLES + (3615 TEL PLUS)

2,23 F la mn

3615 Consol Plus

Revendeurs, Contactez-Nous !

Attention au démarrage ! ! !
Top départ de la Dreamcast
le 14 Octobre : chauffez vos Paddles ! !

Nous rachetons les jeux cash
Paiement sous 48 H
(à compter de la date de réception)

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix !
Pour plus d'info
consultez-nous !

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

POINT BLANK 2	299 F
STAR WARS : MENACE FANTOME	329 F
HONDA SUPERBIKE	329 F
MADDEN NFL 2000	329 F
NASCAR 2000	329 F
NHL 2000	329 F
CROC 2	329 F
LEGEND OF KARTIA	329 F
WWF ATTITUDE	329 F
G POLICE 2	329 F
JADE COCOON	329 F
SOUL REAVER	349 F
LE MANS	349 F
DESTREGA	349 F
NO FEAR MOUNTAIN BIKING	349 F
PRINCE NASEEM BOXING	349 F
X FILES	349 F
ALIEN RESURRECTION	349 F

toujours dispo

CAPCOM GENERATION	299 F
OMEGA BOOST	299 F
APE ESCAPE	329 F
SYPHON FILTER	329 F
VIRUS	329 F
V RALLY 2	349 F
DRIVER	349 F
POOL PALACE	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

MONACO GP 2	399 F
CALIFORNIA SPEED	399 F
EARTHWORM JIM 64	399 F
GAUNTLET	399 F
JET FORCE GEMINI	399 F
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	399 F
STAR WARS RACER	399 F
ASTEROIDS	399 F
SHADOW GATE	399 F
WWF ATTITUDE	429 F
GOEMON FIGHT 2	429 F
ALL STARS BASEBALL 2000	429 F
DUKE NUKEM ZERO HOUR	429 F
FIGHTING FORCE 64	429 F

toujours dispo

FIFA 99	399 F
SUPERMAN	399 F
QUAKE 2	399 F
F1 WORLD GRAND PRIX 2	399 F
COMMAND AND CONQUER	429 F

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 10 / 99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

GAMEPLAY
JEUX VIDEO
NEUFS & OCCASIONS - IMPORTS - ACHAT - VENTE - ECHANGE

Disponible le 14 octobre !
•Soul Calibur
•Sonic Adventure
•Shen Mue... etc...

Mais aussi :
•Neo Geo Pocket Color
•Accessoires pour consoles
•Jeux PC et DVD

ADRESSES

9, place des Arcades
51200 EPERNAY
Tél : 03 26 52 26 26

55, rue Jean Jaurès
51000 CHÂLONS-EN-CHAMPAGNE
Tél : 03 26 63 50 21

28, rue Georges Clémenceau
10000 TROYES
Tél : 03 25 73 69 50

Résidence Fort Carré
37, rue du Mal Lattre de Tassigny
52100 SAINT-DIZIER
Tél : 03 25 05 29 29

80 Bis, rue du Gal de Gaulle
77000 MELUN
Tél : 01 64 52 85 85

BON DE COMMANDE

A recopier et à renvoyer à GAMEPLAY
80, bis rue du Gal de Gaulle -77000 MELUN
Ou appelez le 01 64 52 85 85

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : .....

Produits	Qté	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
	Frais de port	39 F
	Total	.....

Paiement (à l'ordre de GAMEPLAY) :
■ Chèque bancaire ou postal
■ Mandat-lettre

REVENDEUR

Pour votre projet de magasin de jeux vidéo, contactez M. Malik
01 64 52 85 85

Poopoom Prod. Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

Interview

Satelite Games

Le Panda aimant traîner ses pattes velues, nous l'avons retrouvé chez Satelite Games, devisant avec Dan Attias, le patron, qui lui exposait sa vision du marché.

Consoles+ : Pour ceux qui ne connaissent pas Satelite Games, présentez-nous un peu votre boutique.

Dan Attias : Tout a commencé il y a bientôt cinq ans, sur le boulevard Voltaire. Après un déménagement, nous voilà de retour sur le boulevard Voltaire, avec un nouvel emplacement et un nouveau concept. Nous ouvrons un large espace de 300 m², qui sera divisé en trois zones.
En fait, nous l'aménagerons comme s'il s'agissait de trois boutiques distinctes. Il y aura un espace dédié uniquement à Sony et à sa Playstation, un deuxième à Nintendo et à sa N64 ainsi qu'à la Game Boy, enfin un dernier espace sera consacré à Sega et sa Dreamcast ! C'est une première dans le monde du jeu vidéo.

Consoles+ : C'est effectivement une démarche intéressante, mais qu'est-ce qui la motive ?

Dan Attias : Tout d'abord, c'est un challenge, vu que cela n'a jamais été fait auparavant. C'est aussi parce qu'au sein de mon équipe, j'ai des vendeurs qui sont passionnés par la Dreamcast et ne jurent que par elle, et d'autres encore qui restent fidèles à la Playstation... Ils s'y connaissent tous vraiment dans un secteur précis. Cela permettra d'offrir aux clients un service plus personnalisé et plus efficace. En plus, il sera intéressant de pouvoir distinguer quel-stype de clients va acheter telle ou telle console ou tel jeu.

Consoles+ : Comment a évolué le marché des jeux vidéo durant ces cinq dernières années ?

Dan Attias : Il y a cinq ans, c'était l'âge d'or des jeux vidéo pour les boutiques ! On s'amusait et la vente était beaucoup plus facile.. A l'époque, la grande distribution ne nous imposait pas une concurrence très féroce, ce qui n'est plus du tout le cas ! Avec les grosses campagnes de pub, les GMS (grandes et moyennes surfaces) ont bien compris que le jeu vidéo était un marché porteur. Les bundles "1 console + 1 jeu" ont été pensés pour la GMS, pas pour nous les boutiques spécialisées. Ce qui nous sauve désormais, c'est l'import et l'occasion. L'occasion, rachat, échange, les accessoires représentent à eux seul 80% de mon chiffre d'affaires.

Consoles+ : Que pensez-vous du du piratage ?

Dan Attias : J'avais été contacté par Emmanuel Chain, du magazine TV "Capital", pour son émission sur les jeux vidéo et le piratage. Je pense que Sony avait les moyens de faire une console impossible à pirater. C'est tout de même étonnant : quand est sortie la série 9000 de la PSX, le soir même, il y avait des plans pour effectuer des modifications

et poser une des fameuses puces dispos sur Internet. Sony ne connaissait rien au monde des jeux vidéo, mais avait compris que pour vendre beaucoup de jeux il faut avoir un parc installé de consoles le plus large possible. Je pense qu'ils ont sciemment influencé le marché et laissé se développer le piratage. On peut faire un parallèle avec Canal, qui a laissé les décodeurs pirates "envahir" un bon nombre de foyers, jusqu'à ce que ceux-ci soient habitués à leur chaîne, jusqu'à ce qu'ils en soient devenus "dépendants". Quand le nombre de décodeurs pirates a été suffisamment important (environ 400 000), Canal+ a lancé alors un nouveau décodeur, fiable et anti-piratage. Cela leur a permis de toucher de nouveaux clients, qui ne se seraient sans doute jamais abonnés à Canal+ s'ils ne l'avaient expérimenté avant. Cela a de plus permis à la société de se faire une pub gratuite : ils ont augmenté leurs parts de marché, leur volume publicitaire.
Dans l'attitude de Sony, il y a la même part d'hypocrisie. Je n'ai personnellement pas ressenti de chute de mon chiffre d'affaires dû au piratage.

Consoles+ : Quelle part de votre clientèle représentent les "hard core Ggamers" et les collectionneurs ?

Dan Attias : C'est une part assez faible de ma clientèle, mais elle se développe de plus en plus. Pour l'instant elle représente environ 10 % de mes clients. Ce sont de vrais passionnés, complètement accros aux jeux vidéo. Je me souviens d'un client, qui m'avait acheté un jeu dont la boîte était un peu rayée. Il m'a dit que si j'en recevais un autre exemplaire nickel, il me le rachèterait aussitôt ! Les gens commencent à collectionner aussi les anciennes consoles. La première version de la Neo Geo, si elle est en bon état, commence à avoir une belle cote.
Les boutiques reprennent si peu cher les anciennes consoles et les jeux, que les gens les gardent tout simplement. Ils deviennent parfois nostalgique et achètent encore des jeux Super Nintendo. C'est une tendance qui va se développer de plus en plus. Il y a déjà des clubs et des bourses d'échange !

Consoles+ : A Noël dernier, comment s'est passée la bataille Nintendo 64 versus Playstation ? Et que prévoyez-vous pour cette fin d'année ?

Dan Attias : Voici des chiffres simples et révélateurs : l'année dernière, j'ai vendu une Nintendo 64 pour dix Playstation ! Il faut dire que le nombre de jeux PSX disponibles est impressionnant, et que l'on peut, en plus, trouver facilement des jeux PSX pour 100 francs en occase. Cela a dû jouer dans la décision des petits budgets.
Mais ce Noël va être plus intéressant ! Enfin, il faut dire que cela fait deux ans que je m'ennuie... Un monopole n'est jamais une bonne chose, quel que soit le marché, et j'étais devenu, comme mes confrères, en quelque sorte un concessionnaire Sony. Tout ce que faisait Sony était bon, il n'avait pas de concurrence, les bundles "console + 2 manettes", puis avec une mémo, puis avec le Pad analogique, puis le Dual Shock... tout se vendait comme des petits pains !
Malgré toute la bonne volonté du monde, le rayon N64 devenait poussiéreux. Alors qu'un jeu comme Mario, c'est du pur boheur ! De même que les magazines sont passés de l'état de véritables bottins plein d'infos et de scoops, à celui de revues dédiées à Sony... Jusqu'à l'arrivée de la Dreamcast !
A l'époque de la Super Nintendo contre la Megadrive, un vrai combat se livrait, entraînant un regain de créativité dans les jeux. Ce sont des magazines comme Consoles+ et Joypad qui m'avaient donné envie d'ouvrir une boutique. Car il n'y aurait jamais eu un tel engouement pour les jeux vidéo sans les magazines spécialisés ! Bref, une belle bataille entre Sega, Sony et Nintendo s'annonce.

Propos recueillis par Panda

Tremblez, Saïens ! ! Voici :

L'AGENDA DRAGON BALL

En exclusivité pour la France, L'AGENDA DRAGON BALL est l'outil idéal pour la rentrée 99 ! ! Compact, rapide à consulter et mis en valeur par des centaines d'images du manga ou du dessin animé, L'AGENDA DRAGON BALL pourrait bien vous étonner, ne serait-ce que pour sa durée de 16 mois, son design inédit et sa mise en page.
Au prix légendaire de 55 Frs, L'AGENDA DRAGON BALL débarque en librairies début novembre pour le plaisir de tous, fans ou non initiés ! ! !

Ou passez commande dès maintenant par téléphone avec votre carte bleue ou par courrier sur papier libre à : CHAPITRE COMMUNICATION - 20, rue du Moulin - 77700 COUPVRAY - TEL : 01.64.63.58.06

Nom .....Prénom .....
Adresse .....
Code Postal .....Ville .....

AGENDA : 55 Frs + FRAIS DE PORT 10 Frs

ABSOLUTE GAMES

03 80 46 60 60

69 fr Port Gratuit !

PLASTIFIE
LAVABLE
DECOLLABLE
RECOLLABLE

3 Achetés 1 OFFERT !!*

*Modèle de sticker offert suivant notre stock.

RGB AUDIO GUNCON 59 Fr
Cable RALLONGE 59 Fr
Cable LINK 59 Fr

Memory Card 15Blocs **59 Fr**

X PLORER V2
Trouvez vous même vos codes via un PC (Cf C+ N°90 p64)
Logiciels Offerts
Notice VF fournie
299 Fr

PASSEZ TOUS VOS CD

PS Hacker

Simplement SANS PUCE via une manip simple. Indétectable par les jeux (Voir dossier C+ N°90) Autorise le passage de vos CD quelle qu'en soit l'origine**. Il offre aussi les fonctions de la carte ActionReplay™ Avec ou sans Cable RGB AUDIO GUNCON. Notice VF et Ressort.

179 Fr Avec RGB: 199Fr

3 Achetés le 4ème à 99 Fr !!

DANS LA LIMITE DES STOCKS !
Soit 696Fr les 4 avec RGB! ou 636Fr les 4 sans RGB!

**95% des Jeux! SAUF SCPH 9002 CONTACTEZ NOUS POUR UNE PUCE !

ABSOLUTE GAMES
10 PLACE CENTRALE
21 800 QUETIGNY

Passez votre commande par téléphone ou par courrier (CHQ)
Contactez nous pour confirmations prix et disponibilités

Nom, Prénom

Adresse

Code Postal, Ville

PS Hacker & Rgb
X-Plorer V2
Memory Card 15b
Autre:

Cat
Pirate
Best
Brain
Lena
Warning
F1
Rat

Total

PORT 24/48h RECOMMANDE OFFERT

Recommandé pour 199Fr d'achat minimum.

CONSOLE+93

Pas cher

Gamme "Platinium" sur PSX

Air Combat
Colin Mc Rae Rally
Command and Conquer
Command and Conquer Alerte Rouge
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot 2
Croc
Die Hard Trilogy
Fifa : en route pour la Coupe du monde 98
Final Fantasy VII
Formula One 97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
Hercules
International Track and Field
Jurassic Park II Lost World
Medievil
Mickey's Wild Adventure
Micromachines V3
Moto Racer
Oddworld, l'Odyssée d'Abe
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil 2
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Soul Blade
Soviet Strike
Street Fighter EX Plus Alpha
Tekken 3
Tekken 2
Tekken
Tenchu : Stealth Assassins
Time Crisis
Tomb Raider
Tomb Raider 2
V-Rally
WipEout 2097

"PLAYER'S CHOICE" SUR N64

Disponibles actuellement dans cette gamme :
1080° Snowboarding
Banjo Kazooïe
Bomberman 64
Diddy Kong Racing
F1 World Grand Prix
GoldenEye
Lylat Wars
Mario Kart 64
Star Wars Shadow of the Empire
Wave Race
Yoshi's Story

PIXISOFT

1, rue de Metz - 31000 TOULOUSE

tél : 05.61.22.83.35

TOUS LES JEUX VIDEO NEUFS / OCCASIONS

Dreamcast, Playstation, Nintendo 64, Saturn, Gameboy, Super Nintendo, Megadrive, Néo-Géo

- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix
- Les nouveautés en promotion
- Achat de tous vos jeux et consoles

Pourquoi acheter la DREAMCAST alors que vous pouvez la gagner ?!!

1 DREAMCAST A GAGNER

Jeux en réseaux (gratuit pour les clients)

Goodies / Japanimation

si vous trouvez moins cher, on s'aligne sur le prix, no problemo, chez PIXI c'est SOFT.

NE JETEZ PLUS VOTRE PlayStation

!!! ATTENTION !!!

NOUS RÉPARONS VOTRE CONSOLE DE JEUX QUI NE FONCTIONNE PLUS

FORFAIT DE 250F Port retour compris

Il vous suffit de nous envoyer votre console accompagnée d'une description de la panne sur un papier libre et de votre réglement de 250F par chèque uniquement.

GARANTIE

Toutes nos réparations sont Garanties 3 Mois.

RAPIDITÉ

Prise en charge par nos techniciens sous 72H après réception de votre console

SÉCURITÉ

Si après envoi de votre console à notre service technique la réparation n'était pas possible. Nous vous la réexpédions avec l'intégralité de votre réglement à nos frais.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONTACTEZ NOUS !!

PlayStation

FANTAISY GAME SAV
52 Rue de l'Université 69007 LYON
Tél. : 04 72 71 34 44

PlayStation

Le Spécialiste des produits dérivés

VPC & Fournisseur

Des milliers de produits !

Recevez notre catalogue contre 16FF. en timbres !!!

CD musiques FF8
Box de 4CDs Audio

Musiques de Zelda 64

CD Parasite Eve
2 CDs Audio

Musiques FF7 Best

CD Musiques
Resident Evil 2

Musiques de jeux vidéo :

Resident Evil 1 : 295 ff
FF Tactics : 199 ff
Xenogear : 199 ff
S . of Mana 3 : 299 ff
FF7 Box 4 CD : 399ff
Gran Turismo : 299ff
Wave Race 64 :255ff
1080° : 255ff
Yoshi's Story : 255ff
Starfox 64 : 255 frs
Mario64 : 255ff
DD Kong Rac. : 255ff
KOF 97 : 199ff
Chrono Trigger : 299ff
KOF the best : 99ff
FF8 single : 99ff
FF6 vol 1 à 3 : 99ff
Dracula Battle2 : 99ff
Secret of Mana+ : 99ff
Bloody Roar : 235ff
Cool Boarder : 200 ff
Cool Boarder 2 : 255ff
F Zero X : 255ff
Grandia : 390ff
Langriser : 99ff
Samourai Spirit : 99ff
Star Ocean 2 : 355ff
Soul Edge :250ff
Soulcalibur : 255 ff
Silent Hill : 249ff
Et tout le reste !

Lot de 3 Posters FF8 et FF7

Livre d'illustrations : Parasite Eve

Figurines à Peindre
Cloud ou Sephiroth

399FF.

Jouets et Goods :

Lara Croft+Moto : 99FF.
Lara Croft+Tigre : 99FF.
Métal Gear Solid : 99FF.
Tekken 3 : 129FF.
Resident Evil 2 : 99FF.
Star-Wars : 99FF.
Grande Lara Croft : 249FF.

52 cartes FF7 ou FF8 : 49FF.

Carte MPEG pour PSX,
Regardez des films sur votre PSX

Dessins animés sur votre PSX : Dragon-Ball GT vol.1 à 21 (149FF. le vol.); Akira; X; Count Down Erotique; Mononokehime; Box films Evangelion...

Pour toute commande, recopiez sur papier libre le bon de commande ci-dessous et envoyez le à : **JAPAN CENTER** - 24A, Rue d'Ahuy - 21000 Dijon (Livraison 2-4 jours)

Produit _____ Prix _____ Quantité _____ Total _____

Total Général+35FF de frais de port (pour tout achat supérieur à 1000FF. port gratuit)

Nom _____ Prénom _____ N° de Tél. (obligatoire) _____

Adresse complète _____ Signature _____

N'oubliez pas de joindre le réglement par chéque ou mandat à la commande

L'agen

Après Switch le vénère, Panda le glouton et AHL "tu le crois, ça ?", voici l'agenda du Niiico! La journée d'un Niiico se partage entre faire des tours en scooter - par tous les temps -, taxer tout un tas de trucs, déjeuner avec des filles à forte poitrine (uniquement), vérifier ligne à ligne sa feuille de paie, envoyer des e-mails, se renseigner sur l'alimentation normale d'un panda... Tenter de replanter des cheveux sur son crâne dégarni, taxer un Twix à Switch, embêter tout le monde en les traitant de tapettes, ça aussi, il peut le faire!

LUNDI 18 — s Luc (pov' mec !) Tx 291

MARDI 19 — s René (pov' type) Tx 292

MERCREDI 20 — s^e Adeline (35C ! Cool !) Tx 293

JEUDI 21 — s^e Céline (110E ! Cool !) Tx 294

PARIS-BOULOGNE EN SCOOTER. SUPER SYMPA. -10°C. PLUIE. SYMPA.

TATER JULIETTE (une meuf super sympa ...)

TAXER DES CRAYONS AUX FOURNITURES

Envoyer des e-mails !

ALLER VOIR AHL POUR MON SALAIRE

ALLER VOIR BOON BOON POUR MON SALAIRE

→ ALLER NE FAIRE VOIR POUR MON SALAIRE (t'ain, chié, merde ...)

COIFFEUR (de nouveaux implants sont arrivés)

ALLER JOUER AU HAND-BALL

BOULOGNE. SCOOTER. SUPER SYMPA. -20°C. NEIGE. SYMPA.

ECRIRE DES E-MAILS !!

un café avec PRENDRE JULIETTE

RESTO JAPONAIS !!! (Taxer un sushi saumon à Jean-Pierre)

DRAGUER FRANÇOISE La standardiste (on sait jamais, sur un malentendu, ça peut marcher ...)

→ TEST DE NAMCO MUSEUM 7 (des jeux récents, de futurs hits 101 %)

TAXER DES FEUTRES AUX FOURNITURES

ENTRAINEMENT DE HAND-BALL (MATCH SAMEDI !)

SCOOTER. TORNADE. -15°C. SUPER SYMPA.

ALLUMER MON MAC

Taxer un Perrier à Vivince (en attendant)

FIN DE CHARGEMENT DE TOUTES LES EXTENSIONS

KEBAB R-O-Y-A-L !! à la cantine (taxer du Canderel pour ma copine)

→ PREVIEW DE NAMCO MUSEUM 8 (super sympa, 102 %)

TAXER TELE STAR

TAXER TELE STAR JEUX

ENVOYER DES E-MAILS !!

TAXER 30 MILLIONS D'AMIS (pour me renseigner sur l'alimentation normale d'un panda)

BARBIER (de nouvelles moustaches sont arrivées)

TYPHON. SCOOTER. SUPER SYMPA.

→ SPACE INVADERS SUR ATARI 2600 (super sympa, 103 %)

15 → POLE POSITION

45 → TRON

E-MAILS !!

FILER LES LETTRES DES KÉKÉS LECTEURS A BOMBOY (Garder celles des lectrices, lui, lui !!)

Impératif — RENBOURSER LE CRÉDIT DE NON APPART' (t'ain, 20 ans, chié, merde)

Impératif — PENSER A NOS PROCHAINES VACANCES: DUNKERQUE OU LA ROCHELLE EN SCOOTER, SUPER SYMPA

Impératif — MON SALAIRE !! (VOIR AHL et BOON BOON)

Impératif — CRÉDIT APPART' ! 20 ANS ! CHIÉ ! MERDE ! T'AIN ! CULÉ !

da de Niiico

VENDREDI **22**

s^e^ Elodie (85 A ! Pas cool !) Tx 295

8

30 SCOOTER. SOLEIL. MOYEN SYMPA.

10) DRAGUER LES NOUVELLES FILLES D'EMAP ALPHA

11

(30) TAXER STUDIO

(12) TAXER LE FILM FRANÇAIS

13) ECRIRE DES E-MAILS !!

30 – PAUSE M&M's

(15) RENDRE LE SOMMAIRE A IVAN (quand il sera rentré du bistrot)

(17) RENDRE VRAIMENT LE SOMMAIRE

(18) TAXER DU SCOTCH AUX FOURNITURES

(19) TAXER LES FOURNITURES !

(20) ACHETER GROS SEINS MAGAZINE (et LE FIGARO pour le cacher)

21

Impératif NE PAS OUBLIER D'ECRIRE DES E-MAILS !

SAMEDI **23** Ta quéquette Switch

s Jean de Chanmaille ! Tx 296

(8) FRANPRIX

(13) SORTIE DU FRANPRIX ('tain, la note, merde, chié, 'culé', faut qu'j'vois ATIL lundi pour mon salaire !)

! TEL A SWITCH POUR LES TIPS DE PACMAN SUR PC (Réponse de Switch : c'est trop pas chanmaille ton jeu. C'est pas d'la balle...)

Pov' mec !

ALLER JOUER PERDRE AU HAND !

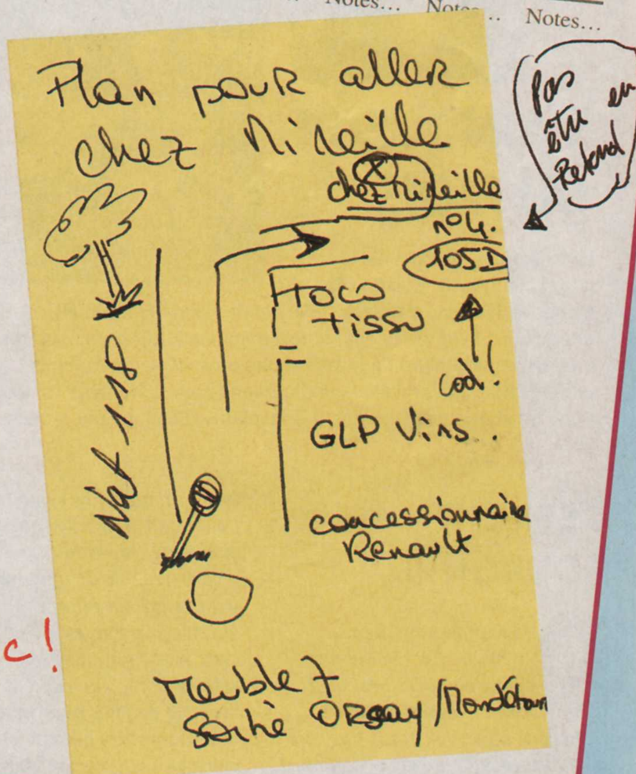
Impératif LUSTRER, CASOLER, LAVER MON SCOOTER !!

OCTOBRE

Semaine 42

du 18 au 24 Octobre 1999

Notes... de frais (3000 F. hi, hi !!) Notes... Notes... Notes... Notes... Notes... Notes...



DIMANCHE **24**

s Florentin (chié, merde) Tx 297

(8) GRASSE MAT'

9

10 NYPD Blue (les vidéos)

14 = DONNER à bouffer au Chat (merde, chié, 'culé')

17 NYPD Blue (sur Jimmy)

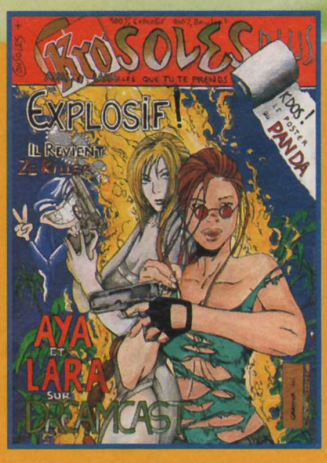
18

Octobre						
L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**
25	26	27	28	29	30	31

Novembre						
L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

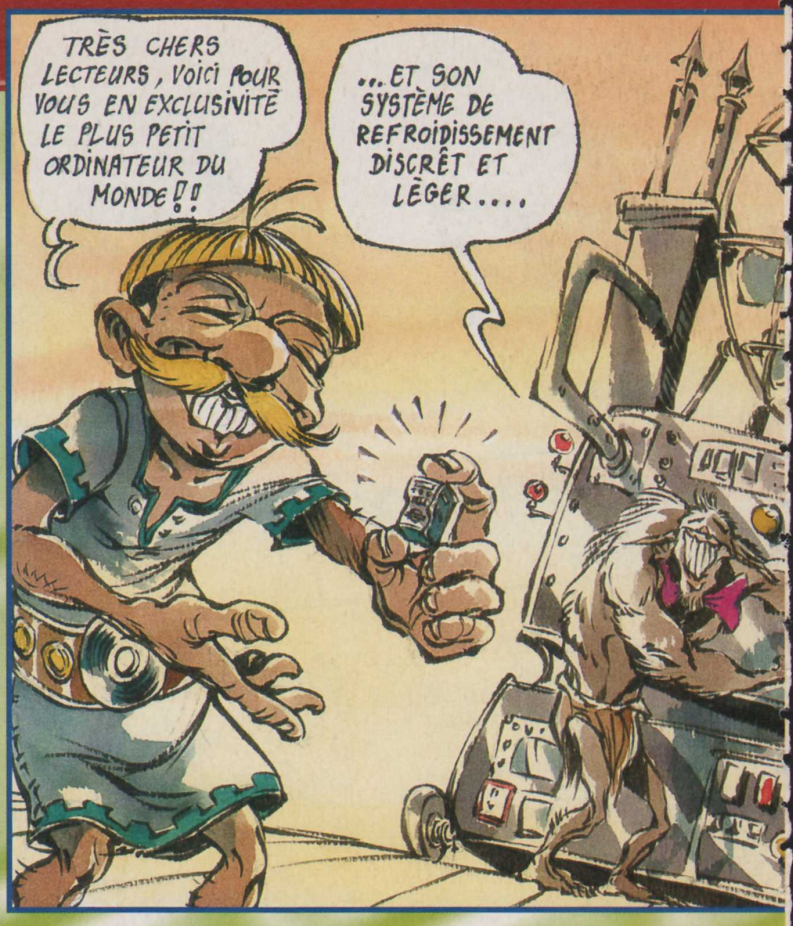
Vous l'aurez certainement remarqué, les consoles gagnent en puissance et deviennent de plus en plus petites ! Mais comment font-ils ? De nos jours, il n'est pas rare de voir des téléphones portables à peine plus gros qu'une carte de crédit, des calculatrices hyper performantes de la taille d'un jeu de 32 cartes, des baladeurs, des lecteurs de MD et autres lecteurs de CD minuscules. Je me demande où tout cela nous mènera ? Vous vous imaginez dormir dans un dé à coudre, regarder la télé sur un écran incrusté dans votre montre ou encore prendre une douche dans un verre d'eau ? Pas moi ! Vive la démesure !

Bomboy mininain, mais il fait le maximum.



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur du mois est une "vainqueuse" puisqu'elle s'appelle Tiphaine Vaudable. Elle habite Saint-Rambert (42), a 17 ans et en plus d'avoir du talent est fort mignonne. Elle a un coup de... crayon remarquable. Ce qui n'est pas pour déplaire au Panda, qui déjà parle de mariage et d'élevage d'oursons poilus. Tiphaine remporte donc un abonnement gratos à Consoles+. Bien joué ma grande.



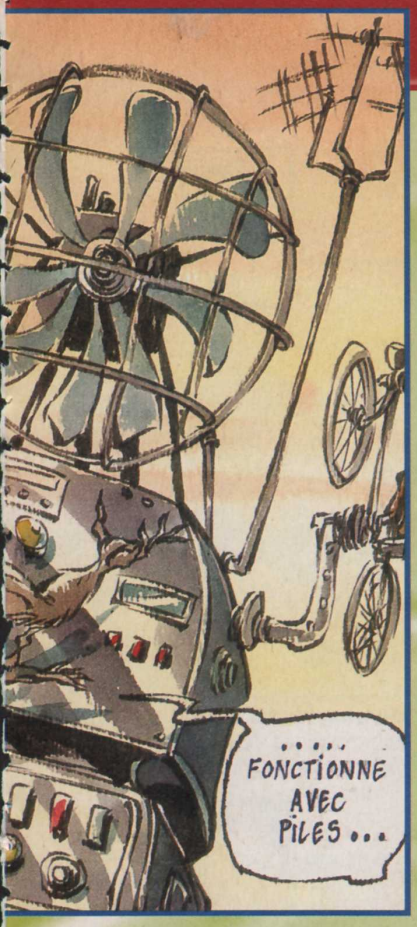
GEBRUIK RONRON 64

Q Jonathan Rolandez m'envoie par e-mail une tonne de questions ainsi qu'une adresse de site Internet personnel à publier. Il est pas chié, lui ! Voici ce qu'il me dit : "Bonjour ! Fidèle lecteur de votre magazine, je voudrais vous demander une faveur : pourriez-vous communiquer l'adresse de mon site Internet aux lecteurs de Consoles+ ? Je viens de le mettre sur le web, c'est assez dur de le faire connaître, surtout quand on voit le nombre de sites dédiés aux jeux vidéo... Ce site est consacré à Nintendo et bientôt à la Dreamcast. Il est encore en construction, mais je m'efforce de le rendre le meilleur possible ! Voici mon adresse : http://perso.club-internet.fr/desertin/ merci d'avance, et donnez-moi votre réponse par e-mail SVP ! J'ai quand même des questions : 1/ Pourriez-vous faire une offre d'abonnement de 11 numéros + un jeu Dreamcast ou Nintendo 64 ou Playstation parce qu'une manette, c'est bien, mais... 2/ Dois-je revendre ma Nintendo 64 en manque de jeux pour m'acheter une Dreamcast qui est franchement superbe ? 3/ Pourquoi Nintendo veut sortir son nouveau Zelda sur DD64 alors que la Dolphin a été officiellement annoncée ? 4/ Dragon Quest VII sortira-t-il sur Dolphin, Playstation 2, ou Dreamcast ? 5/ Y aura-t-il un Final Fantasy sur Dreamcast ? et sur Dolphin ?"

R Salut Bob ! Bon, allez, je suis bon prince, je te fais de la pub pour ton site. 1/ Il arrive souvent que Consoles+ propose des offres d'abonnement avec un jeu et non pas une manette. Nous l'avions fait avec le jeu Metal Gear Solid à l'époque de sa sortie. Actuellement, c'est vrai, nous proposons des manettes Nintendo 64 et Playstation. Sois patient... 2/ Pour l'instant, les jeux sur Nintendo 64 ne se bousculent pas au portillon. Cependant, de gros titres sont annoncés pour la fin d'année (Donkey Kong 64, Perfect Dark...) Mais je comprends que tu aies envie de posséder une Dreamcast, c'est une excellente console. Moi, je vais te dire un truc, tu ne revendras pas bien cher ta Nintendo 64. Garde-la, et économise pour acheter une Dreamcast. 3/ Le DD64, c'est certain, sortira au Japon. Ailleurs, j'en doute... Je ne vois pas pourquoi Nintendo ne développerait pas un nouveau Zelda sur DD64 sous prétexte qu'une nouvelle console est annoncée. Tu sais, la Dolphin n'est prévue que pour la fin de l'année prochaine... Il y aura des jeux sur Nintendo 64 et sur DD64 tant que la nouvelle console ne sera pas sortie. 4/ Sincèrement, je n'en ai aucune idée. Sachant que le nouveau Dragon Quest sort sur Playstation, on peut envisager que le prochain sera sur Playstation 2... 5/ Là aussi, règne le plus grand mystère. Mais c'est tout à fait envisageable. La console dispose d'un lecteur de CD qui lui garantit un stockage de données conséquent et elle peut afficher des graphismes magnifiques. Pourquoi pas, donc, un jour, un nouveau Final Fantasy sur Dreamcast ? Sur Dolphin aussi, c'est bien possible. Si Square n'a jamais réalisé de Final Fantasy sur Nintendo 64, c'est essentiellement à cause des "faibles" capacités de stockage de données des cartouches. Squaresoft ne pouvait donc pas inclure de scènes cinématiques dans les jeux Nintendo 64. Et, tu le sais, les scènes cinématiques foisonnent dans les jeux Squaresoft. L'arrivée de la Dolphin pour Noël 2000 avec un lecteur de DVD-Rom poussera peut-être cet éditeur à s'intéresser de nouveau à Nintendo.

SILENCE, ACTION, REPLAY !

Q N. C. a un petit problème. Lisez plutôt ce qu'il nous confie dans son courrier : "Salut ! Je voudrais savoir ce que veulent dire les lettres et



les chiffres dans quelques codes. Par exemple, dans le supplément soluce du Consoles+ 90, on peut lire sur la jaquette Tips de Tomb Raider III : la Jungle 800964478 03E8. Qu'est-ce que cela veut dire ?"

R Salut René. C'est étonnant, mais, en réalité, vous êtes très nombreux à me poser ce genre de question. Alors, pour que les choses soient claires, je vais demander à Switch qu'il indique désormais – et à dater d'aujourd'hui – dans ses tips qu'il s'agit de codes Action Replay, c'est-à-dire de codes qu'il faut entrer dans le jeu à l'aide d'un Action Replay. Pour ceux qui l'ignoreraient encore, l'Action Replay est un accessoire qui se branche à l'arrière de la Playstation et qui permet de tricher ou de dénicher des raccourcis dans n'importe quel jeu : vies infinies, énergie infinie... Ou bien, tu peux aussi, comme dans le jeu Tomb Raider III, choisir le niveau dans lequel tu veux te rendre. Si tu veux en savoir plus, le hors-série de Consoles+ du mois d'août (numéro 91) contient un dossier complet sur cet appareil dédié aux astuces.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514 BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

FLORIAN DATE UN PEU

Q *Florian me pose quelques questions : "1/ Le DD64 n'est-il prévu qu'au Japon ? Si non, connaissez-vous la date de sortie américaine, ou européenne ? 2/ L'Empire Nintendo prévoit-il de sortir sa nouvelle console mondialement ? 3/ Pourriez-vous me donner la date de sortie américaine de Final Fantasy VIII ? 4/ Est-ce que Donkey Kong 64 sortira en France cette année et à quelle date ? 5/ Quels seront les jeux disponibles lors de la sortie française de la Dreamcast ? 6/ Est-ce que le Panda va perdre un jour tous ses poils ?".*

R Salut Gilbert. 1/ Comme je l'ai déjà dit, le DD64 ne devrait voir le jour qu'au Japon. La date de sortie est sans cesse repoussée. C'est à se demander s'il existera un jour ! 2/ Aux dernières nouvelles, oui, la console devrait arriver partout dans le monde pour Noël 2000. 3/ Final Fantasy VIII est dispo en version US à l'heure à laquelle tu lis ces lignes. 4/ Donkey Kong 64 sortira en version officielle le 9 décembre prochain. 5/ Voici la liste détaillée des jeux dispos sur Dreamcast lors de sa sortie : Sonic Adventure (Sega), Sega Rally 2 (Sega), Virtua Fighter 3tb (Sega), Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (Ubi Soft), Speed Devils (Ubi Soft), Trick Style (Acclaim), Millenium Soldier (Infogrames), Power Stone (Capcom) et Blue Stinger (Activision). Suivront en octobre : Toy Commander, House of the Dead 2, Snow Surfers, Red Dog, Dynamite Cop, Sega Bass Fishing, Pen-Pen, UEFA Striker, Ready to Rumble, Marvel vs Capcom, Hydro Thunder, Mortal Kombat Gold, NFL Blitz 2000, Aerowings, Tokyo Highway Challenge et Cue Ball. 6/ Le Panda perdra ses poils le jour où Switch arrêtera les Twix !

UN PHOTO-MONTAGE HYPER CHANMAILLE.

CLÉMENTIN MAYONNAISE, 44 NANTES.

C'EST SUR, SON DESSIN N'EST PAS À LA NOIX !

SANDRINE DELANNOY, 59 ANICHE.

AVEC SIMON, L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE.

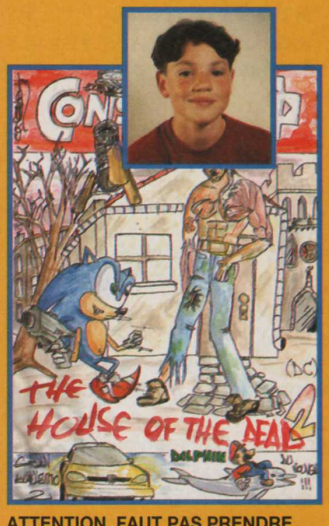
SIMON MOREAU, 59 ROUBAIX.

UNE TALENTUEUSE FAN DE SEGA. BRAVO MA PUCE !

VIMALA BOUNGNASENG, 91 VILLEPINTE.

CE MOIS-CI, ON A DROIT AU GRAND RETOUR DE SONIC.

EMMANUEL TRAN VAN N'HUNG, 93 GAGNY.



ATTENTION, FAUT PAS PRENDRE MATTHIEU POUR UNE POIRE !

MATTHIEU POMMIER, 85 SAINT-HILAIRE-DE-RIEZ.

CAPRIO DEL BELGICO

Q *L'arrivée de nouvelles consoles sur le marché, semble perturber grandement un lecteur de Belgique : "Je me pose quelques questions avec l'apparition prochaine de nouvelles consoles : 1/ Le prix de l'abonnement à Internet pour la Dreamcast sera-t-il le même que pour un PC ? 2/ Pour les jeux en réseau, comment se partageront les frais de communication entre les joueurs ? 3/ Virtua Striker 2 version 99 sera-t-il jouable en réseau ? 4/ Y aura-t-il un Virtua Striker 3 en arcade ? 5/ Nintendo, Sega et Sony ne pourraient-ils pas s'unir pour faire une console ultraperformante réunissant les principales qualités de la Dolphin, de la Dreamcast et de la Playstation 2 ? 6/ S'associer à IBM et à Panasonic a dû coûter cher à Nintendo. Est-ce que les jeux à venir ne risquent pas d'en pâtir ? ".*

R Salut Michel. 1/ Sega a annoncé en mai dernier, durant le gigantesque salon de l'E3, que l'abonnement à Internet via la Dreamcast serait gratuit. En fait, comme Niiico vous l'a indiqué dans le numéro du mois d'août (Consoles+ 91), en France, vous ne paierez que le prix des communications locales France Telecom. En Belgique, ça devrait être la même chose. 2/ Les frais de communication se sont pas divisibles entre les joueurs. Cela ne fonctionne pas du tout comme ça. Pour te connecter à Internet, il faut relier ta console à une prise téléphonique. Ensuite, à l'aide d'un CD spécial, fourni avec la Dreamcast, tu te connectes à Internet. En fonction du jeu auquel tu joues, tu es relié à un serveur spécial qui te permet d'affronter d'autres joueurs, connectés eux aussi au même serveur. Chacun paie sa note de téléphone, puisque chacun se connecte depuis sa propre ligne téléphonique. 3/ Pour l'instant, je ne sais pas du tout si Virtua Striker 2 version 99 sera jouable en réseau. Je ne sais d'ailleurs même pas si Virtua Striker 2 version 99 sortira sur Dreamcast ! 4/ Dans le dernier numéro de Consoles+, Kagotani San, notre correspondant au Japon, a rédigé un article sur Virtua Striker 2000 en arcade. Il s'agit en fait du troisième volet de Virtua Striker. Mais son concepteur ne veut pas qu'on le qualifie de Virtua Striker 3. 5/ Nintendo, Sega et Sony unis pour le plus grand bonheur des joueurs? T'es fou ou quoi ? Ne rêve pas, jamais Nintendo, Sega et Sony ne s'uniront. Il y a plus d'argent à gagner en développant une console chacun de son côté plutôt qu'en partageant les bénéfices en trois ! Pour information, sache que c'est Nintendo qui a gagné le plus d'argent l'an passé, loin devant Sony et Sega. Etonnant, non ? 6/ S'associer à IBM et à Panasonic a certainement dû

LE PRIX D'EDDY KACE

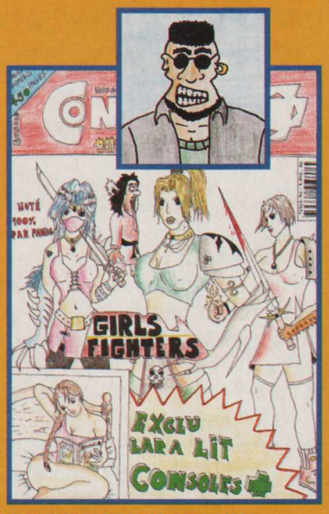
Le grand prix d'Eddy Kace d'octobre revient à Sébastien Amouroux. Ce jeune artiste habite Muret (31). Comme vous pouvez le constater, il nous a envoyé un dessin bourré d'humour qui est une parodie du prochain "Star Wars – La Menace fantôme" (qui sort d'ailleurs ce mois-ci). Les caricatures sont justes et très réussies. Voilà pourquoi notre jeune chevalier Jedi recevra le prochain Consoles+ dédicacé par toute l'équipe et Maître Yoda.

GRÉGORY BASTIN, 07 SAINT-MARCEL-LES-ANNONAY.

GRÉGORY APPRÉCIE LES JEUX DE BASTON ET LES ÉCOLIERES... COMME LE PANDA.

JEAN-CHRISTOPHE GUERIN, 05 GAP.

AHL CONTRE FAMILLES DE FRANCE. POURQUOI PAS ? ÇA FERAIT UN BEAU JEU DE BASTON...



MATHIEU LE REST, 29 PLOUDANIEL.

BIEN VU MATHIEU, LE PANDA EST EFFECTIVEMENT UN OBSÉDÉ.

EMILY LEPOIL, 29 LE-RELECQ-KERHUON.

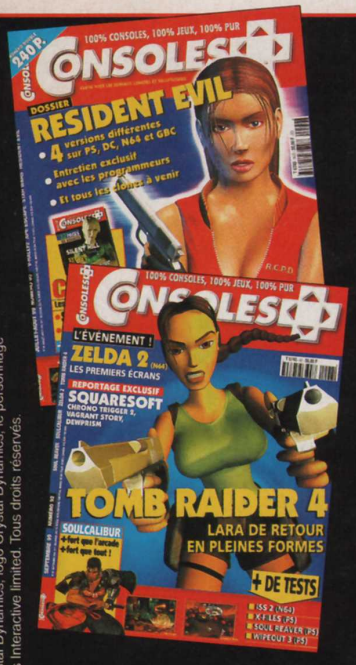
ELLE A 20 ANS, TOUTES SES DENTS, TOUS SES FRERES ET SŒURS ET ELLE AIME LES CHOCOBOS !

MATHIEU PALLET, 02 BÉTHANCOURT-EN-VAUX.

POURQUOI MATHIEU N'A-T-IL PAS ENVOYÉ SA PHOTO ? IL EST PALLET POURTANT !

MÉLODIE VAUDABLE, 42 SAINT-RAMBERT.

MÉLODIE EST LA PETITE SŒUR DE TIPHAINE, NOTRE CHAMPIONNE DU MOIS. VOUS LE CROYEZ, ÇA ?



Reçois le jeu LEGACY of KAIN SOUL REAVER avec ton abonnement

12 numéros de CONSOLES + le jeu Legacy of Kain : Soul Reaver

420 F

379 F

~~799 F~~

POUR TOI, SEULEMENT : 519 F

soit 280 F d'économie !

EIDOS INTERACTIVE

"PlayStation" et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519 F au lieu de ~~799~~ F soit 280 F d'économie.
Je recevrai le jeu Soul Reaver pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

SR 93

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Soul Reaver au prix de 379 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter.

coûter pas mal d'argent à Nintendo. Mais comme ses coffres-forts sont pleins à craquer, ça n'a pas dû lui poser de problème, non plus. Et puis, il faut savoir que Panasonic à fait une offre très intéressante à Nintendo en lui proposant des lecteurs de DVD-Rom à prix ultra attractif. N'oublie pas que Panasonic, une des marques du géant Matsushita, est le numéro 1 de l'électronique au Japon, et qu'il est prêt à tout pour écraser Sony. C'est la guerre ! A ce propos, si tu veux en savoir plus sur la bataille que se livrent Sega, Sony et Nintendo, lis le Consoles+ 91 (daté août). AHL a pondu un article très intéressant sur le sujet.

SENTOU PARTOUT

Q *Daniel Santum, que l'on surnomme Sentou (et de partout) voudrait que je réponde à ses questions. Soit ! Voici ce qu'il m'écrit : "1/ Quelle console, entre la Dolphin, la Dreamcast et la Playstation 2, sera la meilleure (au niveau de la machine et au niveau des jeux). 2/ Quels sont les meilleurs titres en multijoueur sur Nintendo 64 ? 3/ Sim City 3000 et Resident Evil Code Veronica seront-ils adaptés sur Playstation ? 4/ J'ai entendu dire que Sim City 2000 sur Playstation était introuvable. Est-ce la vérité ?".*

R Salut Raymond. 1/ C'est incroyable, vous me posez toujours les mêmes questions ! A l'heure actuelle, la Dreamcast étant la seule console nouvelle génération disponible, il est impossible de la comparer à des machines qui n'existent pas encore. Techniquement, si l'on en juge par les caractéristiques annoncées par Sega, Sony et Nintendo, la Playstation 2 devrait être supérieure à la Dreamcast, et la Dolphin devrait écraser la Playstation 2... Mais ce ne sont que des chiffres (pas toujours comparables entre eux, d'ailleurs). Alors, retiens bien ceci : tant qu'on n'a pas vu une console fonctionner devant nos yeux, on ne peut pas juger de sa qualité. Attendons donc Noël 2000 pour comparer ces nouvelles consoles.
Au niveau des jeux, le problème est le même : on n'a encore vu aucun jeu tourner sur Dolphin. Sony, quant à lui, a montré une démo de Gran Turismo qui tournait sur une machine dissimulée et qui se voulait proche de la Playstation 2. Cependant, le jeu avait beau être très réussi graphiquement, il n'y avait pas de quoi s'accrocher aux rideaux ni chanter du 2B3 sous la douche. Les jeux qui sortent sur Dreamcast sont d'une remarquable qualité et nous étonnent à chaque fois un peu plus ! Il n'y a qu'à voir Soulcalibur pour se rendre compte de ce que la console a dans le ventre.
2/ Incontestablement, les meilleurs titres en Multijoueur sur Nintendo 64 sont les suivants : GoldenEye, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing et certains jeux de sport. 3/ Sim City 3000 n'est pas encore annoncé pour l'instant. Je doute d'ailleurs qu'il sorte un jour sur Playstation. Resident Evil 3 sur Playstation est prévu pour Noël prochain. Il s'agit de la suite de Resident Evil 2, qui n'en est pas complètement une puisque l'épisode se déroule en deux parties encadrant en quelque sorte l'opus 2 que nous connaissons déjà (avant et après)... Comprenne qui peut ! Le vrai Resident Evil 3 (Resident Evil Code Veronica) est pour l'instant prévu uniquement sur Dreamcast. 4/ Sim City 2000 n'est jamais sorti sur Playstation, il est donc normal que tu ne le trouves pas. Je me demande d'ailleurs si un Sim City est déjà sorti sur cette console.

BIG JIM CHERCHE BARBIE TURIQUE

Q *Big Jim m'écrit pour la première fois et attend la sortie de la Dreamcast avec impatience. Il a quelques questions à ce sujet d'ailleurs : "1/ La Dreamcast est équipée d'un modem pour naviguer sur Internet, c'est bien. Mais comment faire pour taper du texte ? Peut-on brancher un clavier d'ordinateur ou y a t-il un autre système ? 2/ N'étant pas un joueur chevronné, mais aussi un très mauvais perdant, j'ai vu en lisant certains de vos tests que la difficulté de jeux comme House of the Dead 2 et Blue Stinger était élevée. Ce jeux ne sont-ils pas trop durs pour des joueurs comme moi ? 3/ Les jeux SNK sur Dreamcast sont-ils vraiment mieux que sur Neo Geo ? 4/ Est-ce que tous les jeux Playstation 2 seront traduits en français ?"*

R Salut Jean-Paul. 1/ Sega France nous a communiqué qu'un clavier serait disponible à la sortie de la console pour permettre de rédiger son courrier électronique. Je ne connais pas encore le prix de cet accessoire. Attention, il s'agira d'un clavier dédié à la Dreamcast (tout autre clavier d'ordinateur ne fonctionnera bien évidemment pas avec la console).
2/ Tu connais le proverbe : "C'est en forgeant qu'on devient forgeron" (Ivan, notre secrétaire de rédaction tant aimé me glisse à l'oreille une maxime très drôle, qui ne fait rire que lui : "C'est en mouchant qu'on devient moucheron"). Si tu tombes sur des jeux difficiles, tu apprendras petit à petit à les apprécier. Au final, tu verras que jouer à un jeu difficile est bien plus motivant que de jouer à un jeu trop facile. C'est une question d'habitude. 3/ Les jeux SNK sur Dreamcast sont sensiblement les mêmes que sur Neo Geo. Les décors sont peut-être un peu plus fouillés sur Dreamcast, et le plaisir de jouer est bien là. 4/ Je doute que tous les jeux Playstation 2 soient traduits en français, mais on peut toujours rêver.

SALE LOPEZ

Q *Christophe Lopez m'écrit pour avoir quelques renseignements sur le Mpeg Player, l'appareil que l'on branche à l'arrière de la Playstation et qui permet de visionner des vidéos sur sa télé. "1/Combien coûte environ cet appareil ? 2/ Peut-on trouver des films qui sortent en DVD sur le support Video CD ? Si oui, sont-ils faciles à trouver ? Sont-ils de bonne qualité côté image, son, etc. ?"*

R Salut Bill. 1/ Le Mpeg Player est vendu aux alentours de 300 francs. 2/ Non. Il y a encore quelques années, on trouvait des films au format Video CD dans les grandes surfaces. De nos jours, les films sortent uniquement en DVD, Laser Disc ou K7 Vidéo. Seuls les Japonais proposent encore des films en format Vidéo CD. Si tu comprends le japonais, tu trouveras sur Internet des sites où en acheter. 3/ La qualité des films Vidéo CD est normalement assez bonne. En fait, elle dépend grandement de la manière dont a été comprimé le film. Si le travail a été bien fait, l'image est meilleure que celle obtenue par un magnétoscope. Au contraire, si la compression est bâclée, l'image pixélise et devient très désagréable à regarder. "Apocalypse Now", par exemple, est mal compressé. L'image est franchement nulle lors des scènes de nuit, qui sont fréquentes dans le film. Côté son, il ne s'agit que de simple stéréo. Pas de Dolby Digital ni de Dolby Surround.

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

CONSOLES+

Abonne-toi comme tu le sens !

Hé mec ! Viens t'éclater avec nous. Abonne-toi à Consoles+

1 AN (12 numéros) + la manette Dual Force* 390F seulement

1 AN (12 numéros) + la manette Superpad** 370F seulement

* **Pour Playstation : la manette Dual Force (analogique et vibrante)** pour tous les jeux Playstation. Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™. Trois mode : Dual Shock™, double Stick analogique et numérique standard. Prises tactiles en caoutchouc

** **Pour Nintendo 64 : la manette Superpad** dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 93 A

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **390 F** au lieu de ~~619~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Dual Force dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌋ ⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

C+ 93 B

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros) au tarif de **370 F** au lieu de ~~599~~ F soit **229 F d'économie**
Je recevrai la manette Superpad dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌋ ⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

Offres réservées aux nouveaux abonnés, valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

FRED HAMSTER

Q Fred est un type comme je les aime : un bonjour rapide et quelques questions... les voici : "1/ Resident Evil 1 et 2, V-Rally 2 et Tekken 3 vont-ils sortir en gamme Platinum ? 2/ Existe-t-il une solution officielle en français pour Final Fantasy VII. Si oui, où peut-on se la procurer ? 3/ Pourquoi pas plus de concours ? 4/ Que me conseilles-tu : Tekken 3 ou Bloody Roar 2 ? ".

R Salut Robert. 1/ Resident 1 est déjà en Platinum et le 2 devrait l'être quand tu liras ce Consoles+ aux côtés de Tekken 3. Pour V-Rally 2, tu devras attendre un an, puisque le jeu est sorti récemment.
2/ Oui, il existe une solution complète de Final Fantasy VII et en français : tu les trouveras dans les hors-série 7H et 8H de Consoles+. 3/ Je n'en sais rien... mais avec Noël qui arrive, je suis certain qu'il y aura des surprise à la pelle. 4/ Sans hésiter, Tekken 3.

MARCI BEAUCOUP

Q Un lecteur qui a signé sa lettre d'un généreux "Maaaaaarci beaucoup" me pose une demi-douzaine de questions ! "1/ Quel sera le scénario de Jade Cocoon, le prix, la date de sortie... 2/ Y aura-t-il un Zelda sur Dolphin ? 3/ Est-ce que Miyamoto a projeté de faire un Zelda 2 sur Nintendo 64 ? 4/ Quand sortent Perfect Dark et Resident Evil 2 sur Nintendo 64 ? 5/ Existe-t-il un adaptateur pour les jeux Neo Geo sur Playstation ou Nintendo 64 ? 6/ Est-ce que Jet Force Gemini est un bon jeu ?"

R Salut Simon. 1/ Jade Cocoon doit être disponible à l'heure où tu lis ces lignes. Le prix est celui d'un jeu Playstation, à savoir 360 francs. 2/ Connaissant Nintendo et Maître Miyamoto, il est vraisemblable qu'un Zelda sortira sur Dolphin. Toutes les consoles de Nintendo, excepté la Virtual Boy, ont disposé d'un ou plusieurs épisodes de Zelda. 3/ Dans le dernier numéro de Consoles+ nous avons montré les premières images du nouveau Zelda sur Nintendo 64. Fonce vite sur les pages du Japon pour voir les nouvelles photos du prochain Zelda ! 4/ Perfect Dark sortira en version officielle le 24 décembre prochain, juste pour les fêtes de Noël. En ce qui concerne Resident Evil 2, il semble qu'il y ait un problème puisque le jeu a disparu des plannings ! 5/ Il n'existe aucun adaptateur de jeux Neo Geo sur Playstation ou Nintendo 64. Désolé. 6/ Ce que nous avons vu de Jet Force Gemini ne nous a pas marqué. Il est très beau, mais ne va pas chercher bien loin. Cependant, sa sortie a été retardée, Rare estimant qu'il fallait changer quelques bricoles. Nous le jugerons lors du test définitf.

GEBRUIK RUBRIQUE

Q Yann Planson m'envoie par e-mail des questions concernat la Dreamcast (mousseau@wanadoo.fr). Voici ce qu'il me dit : «1/ Que pensez-vous du Stick Arcade ? Je suis intéressé par cet accessoire pour les jeux de baston, car après m'être défoulé sur Marvel avec le pad d'origine, je me suis rendu compte que cette manette n'était pas vraiment adaptée au genre. 2/ Toujours à propos du Stick Arcade, est-il compatible avec tous les jeux ? 3/ A propos de la VGA Box : est-ce que cet accessoire est compatible avec tous les jeux ? 4/ Etant un grand fan de consoles de jeux, je recherche désespérément une PC Engine, une CoregraphX, une SupergraphX et une Turbo GT. Auriez-vous un bon plan ?»

R Salut Yann. Je vois que la Dreamcast te perturbe et c'est normal, c'est une sacrée belle console. 1/ Nous n'avons pas reçu à la rédaction le Stick Arcade de la Dreamcast et nous ne pouvons pas donner notre avis sur cet accessoire. Cependant, il est évident qu'une manette de ce genre se révèle souvent être le compagnon idéal des jeux de baston, la manette originale n'étant pas vraiment adaptée pour ce genre de jeu. Dès que Sega nous aura envoyé ce Stick Arcade, nous en ferons le test complet. 2/ Impossible de répondre à cette question, tu comprendras pourquoi !
3/ Simple rappel pour ceux qui ne savent pas ce qu'est la VGA Box, il s'agit d'un accessoire super pratique, qui permet de brancher la Dreamcast sur n'importe quel moniteur informatique. Ainsi, on profite vraiment de la haute résolution DC. Là aussi, je ne peux te dire si cet accessoire est compatible avec tous les jeux, car devine quoi, Sega ne nous l'a pas fait parvenir ! 4/ Deux solutions : chercher des petites annonces sur Internet, ou dans les pages du magazine "Les Puces Informatiques" (10 balles chaque mois, c'est honnête, non ?).

N'OUBLIEZ PAS

• D'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Les malheureux qui, au réveil, ressemblent au Panda après une nuit blanche, peuvent bien entendu joindre une photo de leur voisine. Autre chose : on ne peut pas publier les dessins trop grands. Pass'qu'après, c'est trop chanmaille pour les scanner !

• Que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh (au format Jpeg, Tiff ou Pict). Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.

• Que Niiico (un ami des SR) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions, sans faire trop de bruit pour ne pas le réveiller, à l'adresse suivante : ngavet@emapalpha.fr

• Que si vous désirez que je passe vos e-mails ou vos sites web dans le courrier, pas de problème, adressez toutes vos coordonnées à Niiico.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Galliéni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Fax rédaction : 01 41 86 17 67
Fax pub : 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Éditeur
Jan Jacob Boom-Wichers
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette Van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niiico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste),
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Maxime Roure (Switch), Pierre Koch (Toxic), François Garnier (le Panda), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Suzie Gorini (maquette), Seghira (maquette), Patrick TGP (maquette), Nathalie Reuiller (SR)

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (1631)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Fax : 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Veber (01 41 33 56 43)

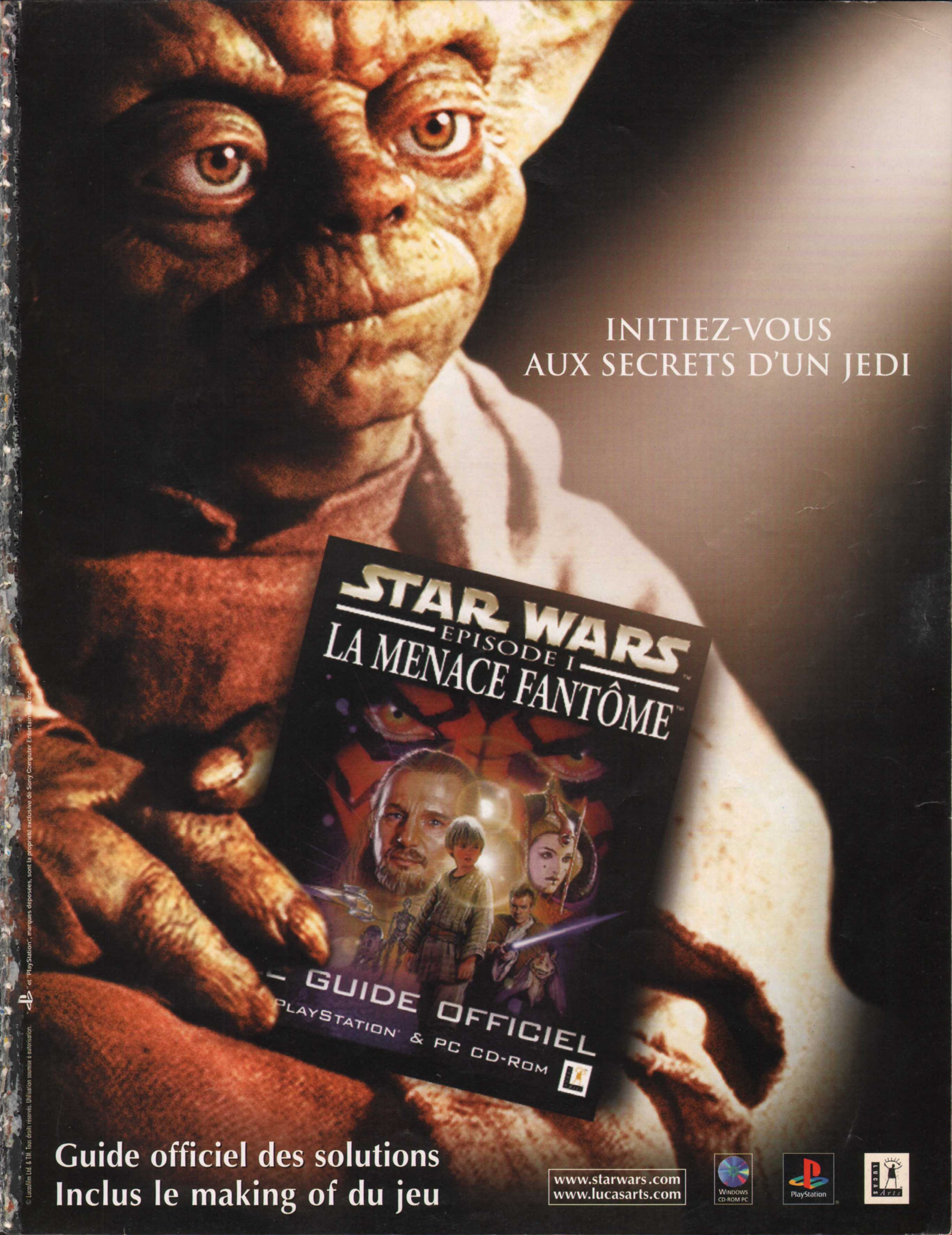
FABRICATION
Chefs de fabication
Isabel Delanoy (17 90)
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France : 1 an (12 numéros) : 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique : 1 an (12 numéros) : 457 F
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (12 numéros) : 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA S.A. Siège social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. **Principal actionnaire :** EMAP FRANCE. **Propriétaire :** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication :** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué :** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle :** Vincent Cousin. **Directeur du marketing :** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier :** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire : 0400 K7320.** **Dépôt légal :** septembre 1999. **Photogravure :** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie :** Imaye, Laval (53). **Distribution :** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué :** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/ Export :** Annie Baron. **Trade Marketing :** Mariène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTROLE
OJD 1996



© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

LE DESTIN DU MONDE EST ENTRE VOS GRIFFES !

"Un soft original et qui promet des heures de fun" - Joypad

"Un grand hit en perspective !" - X 64

SURPRENANT !

Effrayant !

rat attack

LA TERRIBLE EQUIPE DES SCRATCH CATS A POUR MISSION D'ELIMINER L'INVASION DES DANGEREUX RONGEURS MUTANTS QUI MENACENT DE DETRUIRE LA TERRE !

- Un jeu intensif en 3D pour 1 à 4 joueurs
- De l'action sur plus de 50 niveaux
- Choisis ton héros parmi 8 Scratch Cats
- Tue les rats de nombreuses manières différentes
- Combats 8 boss totalement monstrueux

UN CAUCHEMAR RAMPANT !

PlayStation NINTENDO 64 MINDSCAPE pure

© Copyright 1999 Pure Entertainment. Tous droits Reserves.

www.ratattack.com